



二つの月が輝き、この国は生まれた。

イースの二人の女神は

はじめに「黒い真珠」の力を人に与え

人は同時に、大地と力と光と時と知恵と心を手に入れた。

だが、その日からこの国にも

光と闇が生まれた。



YS ETERNAL

Ancient Ys Vanished Omen

CONTENTS

1998, All texts and illustrations
of this manual are
copyrighted by
Nihon Falcom Corporation.

第一部 イースの世界

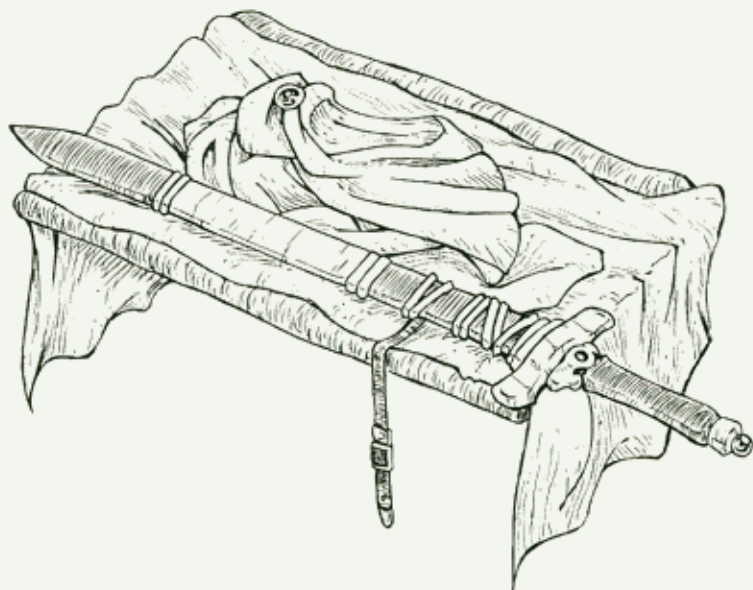
エステリア探訪	7
エステリア	8
バルバドの港	12
城壁都市ミネア	14
草原	20
ゼピック村	24
サルモンの神殿	26
バギュー=バデット	30
ラストイン廃坑	32
ダームの塔	36
古代国家イース	40
登場人物	43
登場人物	44

第二部 イース ～失われし古代王国

失われし古代王国	49
-----------------	----

第三部 操作説明

ゲーム開始の前に _____	84	アイコン _____	92
動作環境		LOAD	
セットアップとゲーム開始 _____	86	SAVE	
起動		EQUIP	
セットアップ...インストール		INVENT	
ゲーム開始		STATUS	
削除...アンインストール		OPTION	
マウスとキーボードの機能 _____	88	OPTION _____	94
ゲーム画面での操作 _____	89	動きの細かさ	
アドルの移動		操作・入力	
話す		BGM・効果音	
攻撃		画面の明るさ	
HPの回復		そのほか	
アイコンの表示		武器・防具・アイテム一覧 _____	98
武器や防具の装備		DirectX5のインストール _____	104
アイテムを使う		トラブルシューティング _____	106
扉、宝箱を開ける			
セーブ			



第一部
イースの世界




エステリア探訪

ESTERIOR

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

エステリア



美しき白浜。
光る海。澄みわたる空。木々の緑が眩しく茂る森。
そして、遥か遠方まで続く草原。
あの塔さえ見えなければ
エステリアが呪われた島だとはとても思えない。

ESTERIOR

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

エステリア

■ トゥテップ島

ドゥアール海に浮かぶエステリアは、厳密にはエステリア本島とトゥテップ島からなる2つの島によって構成されている。南に浮かぶトゥテップ島には、ホワイト・フォーンの砂浜や港町のバルバド、城壁都市ミネアなどがある。ラスティン鉱山の坑夫村がなくなった今となつては、本島にあるゼピック村を除けば、人の生活区のほとんどがトゥテップ島に集中している。エステリア本島とトゥテップ島を結ぶ地点は城壁都市ミネアの架橋門のみであり、特にミネアの人々にとっては魔物の警戒もこの一点に絞れることが不幸中の幸いとなっているようだ。

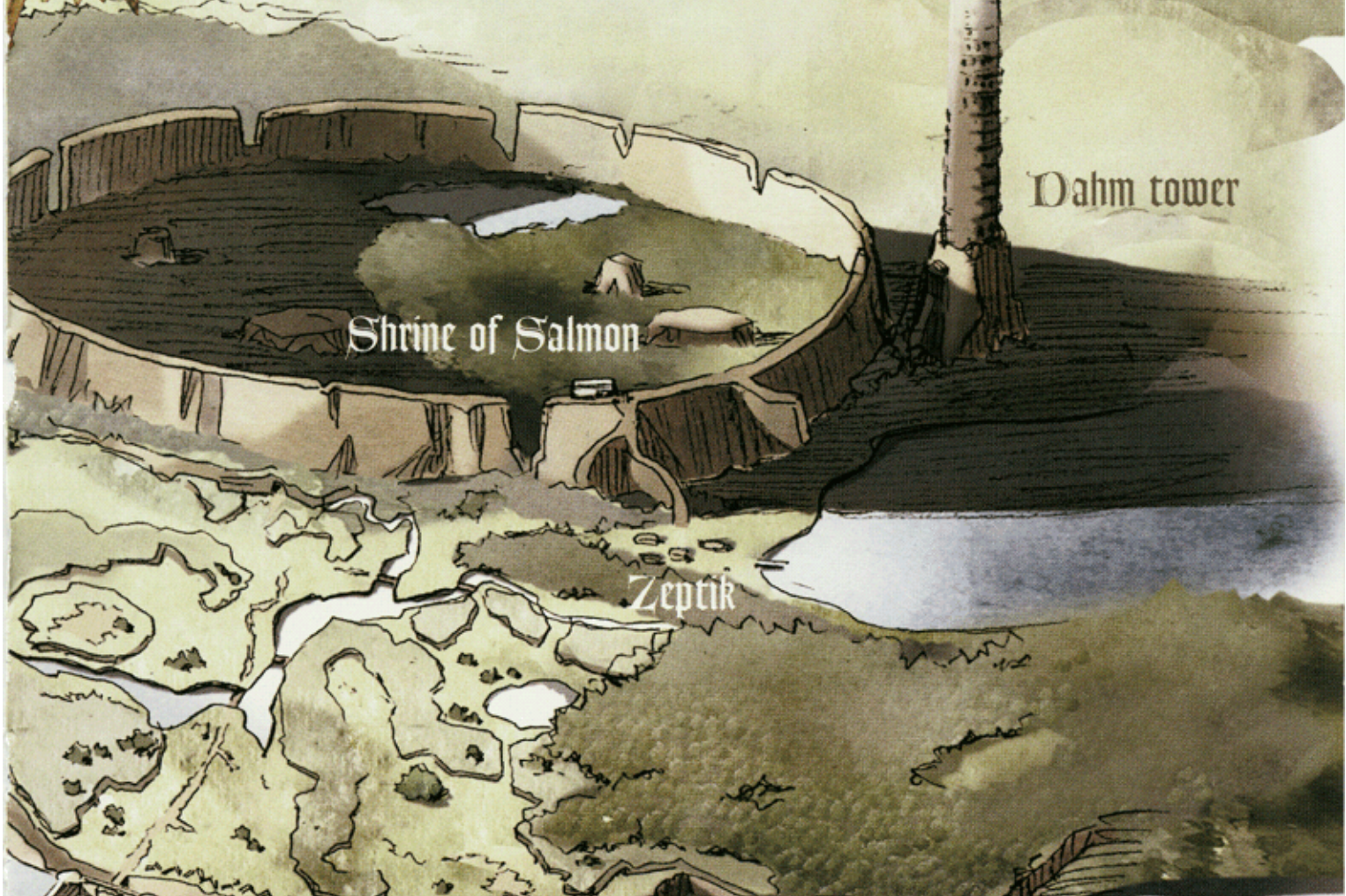
■ 嵐の結界

ドゥアール海に浮かぶエステリアは、大陸の交易拠点であるグリアのプロマロックの港から海路で40クリメライの距離にある。この海路のエステリア周辺は、特に「霞の海」と呼ばれ、もともと視界の良い航路ではなかったが、半年ほど前から「嵐の結界」がエステリアを取り囲み、エステリアに向かう船は必ず大嵐に遭遇して沈没した。もちろん、エステリアから出港した船も「嵐の結界」に阻まれプロマロックの港に到着することはなかった。エステリアは完全に隔絶されていた。

■ ホワイト・フォーンの砂浜

エステリアの南方、トゥテップ島の南端にあり、東西に細長く、弓のように緩やかな弧を描いている。その長さは約1クリメライ(1.2 km)。この砂浜の形が伝説の一角獣の角に似ていることから「ユニコーンの角」とも呼ばれている。





orn

Port Barbado

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

バルバドの港

■バルバドの港

ラストイン鉱山で「魔法の銀」が掘り出されるまでは、わずかな漁師とエステリアへの入港資材を引き上げるためだけの港だった。当時は港に住む人々も少なく、商いも、ほとんどミネアの商人たちが直接行っていた。やがて「魔法の銀」が掘り出され貿易が盛んになると、大陸から訪れた商人たちもこぞって商館を建て、バルバドは町と呼べるほどの港に成長した。皮肉なことにエステリアが「嵐の結界」に囲まれてからは交易が不能になり、商館も港の倉庫も機能を果たさなくなったが「嵐の結界」が海流に変化を与えたらしく、漁場の魚は増えたという。

■自衛を始めたバルバドの若者たち

ラストイン鉱山から魔物が溢れ出し、エステリアの大地に魔物の姿が確認されるようになると、商人たちは、いち早く交易品の整理にかかった。エステリアが魔物によって滅ぼされても、せめて港の倉庫にある品だけでも輸出しようとしたのだ。だが、その行動も虚しく、交易船は「嵐の結界」に阻まれ海の藻屑となる。もはや交易より、魔物の脅威から生き延びるのが先決と考えたバルバドの住人たちは、若者を中心とした自警団を組織して魔物の襲撃に備えた。



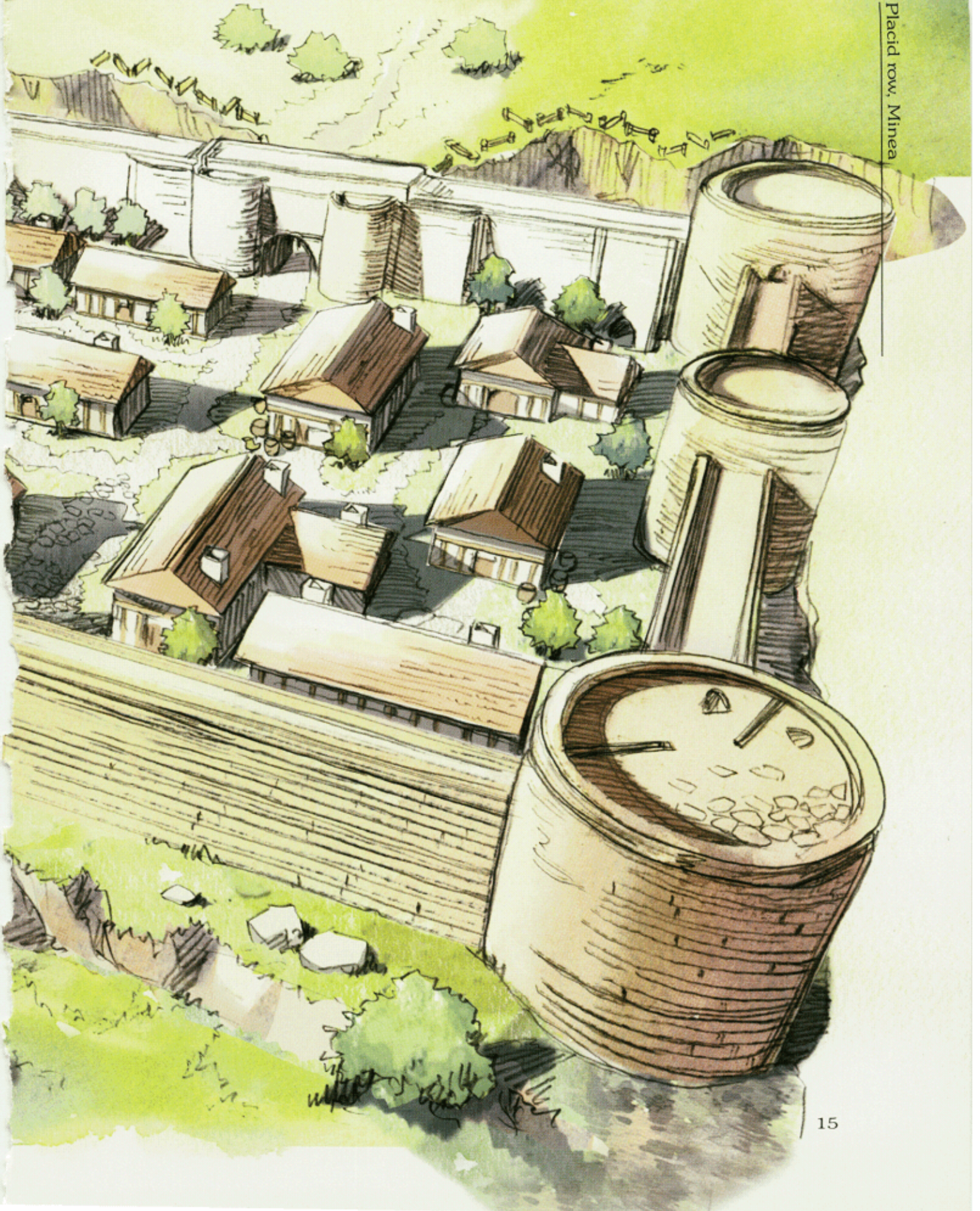
Placid row, Minea

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

城壁都市ミネア

■ 城壁都市ミネア

町を囲む強固な城壁のおかげで、魔物が出没するようになった現在でも、この町にいる限り魔物に脅えることはない。病院、武器屋、防具屋、取引所など、冒険に必要な施設も揃っている。近年のラスティン鉱山の盛況ぶりにより、大陸からの労働者も急激に増え、鉱山までの経路地として発展したが、魔物の出現によって鉱山が廃坑となり、ラスティンから行き場を失った坑夫やその家族たちも多く移り住んできている。そのために町で見かける顔も見知らぬ顔が増え、これまでの知り合いだけで形成された生活様式から変化が生まれようとしている。



Placid row, Minea

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

城壁都市ミネア

■城壁から望むダームの塔

エステリアのどこからでもダームの塔は見える。この国で生まれた者には、生まれたときからある見慣れた風景でしかない。その異様な光景に純粋な疑問を抱けるのは、私のような旅人だけではないだろうか。



Wing

■ウイング

帰還の魔法が掛かった魔法の品で、一瞬のうち使用者を一番安全な場所へ転送してくれる。ただし、効果範囲に制限があり、厚い岩盤や強固な建物の中では使用できない。ピムの取引所で購入できる。

Mirror

■ミラー



今でこそ日中の草原で魔物を見かけるが「魔」の力に操られる魔物は聖なる光を好まない。凶悪な魔物たちもこの鏡の反射を受ければ、あまりの閃光に動きを止めるだろう。魔物の集団に取り囲まれたときなどはありがたい品だ。ピムの取引所で購入できる。

Crystal

■クリスタル



本当に貴重な品は町の中などにはないと考えるのが常だろうが、ミネアの町には代用のきかない貴重な品もある。占い師サラのクリスタルは、彼女が神官トバの子孫であるからこそ所有していたものだろう。

Heal Portion

■ヒールポーション



怪我をたちどころに治す回復薬。洞窟の中など、自然治癒を望めない場所では大いに助かる。クラーゼの病院で購入できる。

Placid row, Minea

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

城壁都市ミネア

■ミネアの酒場

酒場には恐面の客が常に出入りしている。客のほとんどは廃坑になったラスティン鉱山の坑夫くずれや「嵐の結界」により貿易に失敗した商人で、もともとエステリアで生まれた者は少ない。だが、どの客も怖い顔に似合わず話好きのようだ。いい話が聞けるかも知れない。

■ピムの交換所

交換所とは名ばかりで、泥棒市に近い商売を行っているようだ。店内には、どこからくすねてきたのかわからない怪しげな小物が並び、店主のピムもどこか油断のならない小悪党といった風貌だ。だが、店構えに似合わず、掘り出し物もある。店主自身、本当に使えるとは信じていないようだが、正真正銘の魔法が掛かった品であるウイングやミラーが店先に並んでいる。また、冒険先で見つけた小物なども引き取ってくれるので、この店には幾度となく世話になりそうだ。

■占い師サラ

不吉な予言を伝え、エステリアの人々に警告を促してきた占い師サラ。彼女の警告に耳をかきなかった人々も、今となっては現状を受け入れるよりない。

SHIELD
&
ARMOR

CHAIN MAIL 400G

PLATE MAIL 2000G

REFLEX 5000G

SMALL SHIELD 700G

MIDDLE SHIELD 2000G

LARGE SHIELD 6000G

DIOS'S
ARMORResetti's
Weaponry

SHORT SWORD 500G

LONG SWORD 2000G

TALWAR 500G

■武器の店ロゼッティ

「嵐の結界」のために交易が出来ず、武器も防具も不足しているようだ。特に魔物が出没するようになった今では、武器は必需品だ。人々が魔物に備えて買い占めたらしく、品薄で値段も相場より高い。だが、エステリアで冒険をするには、武器は必要不可欠だ。これから先、探索先で武器を見つけることもあるかも知れないだろうが、最初の備えは出費覚悟でも、店で揃えるのが安心だろう。

■防具の店ディオス

武器に比べれば、防具の品揃えは幾分良いようだ。しかし、値段の方は武器に輪を掛けて高い。世話好きな店主を見ていると、不当な利益を求めているようにも思えない。ミネアの現状として妥当な値段なのだろう。

Plains

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

草原

■ 草原

草原は国土のほぼ40%を占めている。

島国のため街道が発達していないエステリアでは、草原そのものが道だった。

バルバド、ミネア、ゼピックなどの生活圏を結ぶ重要な草原街道も魔物出現とともに通行者が激減した。

当初はラスティン鉱山まで伸びていたという「銀の轍」の痕跡も今はない。



⊕ Oakrot

■ オークロット

森で道に迷った旅人たちは、枯れた枝振りを見て化け物と見間違える。だが、このオークロットは見間違えではない。樫の木に邪悪な「魔」の想念が宿り、魔物の木人兵と化した姿なのだ。樫の棍棒の一撃を食らえば、人間の骨など粉々に砕かれてしまう。



Curloyd

■カーロイド

一説によれば、絶滅したエステリアの先住民が「魔」の力により、魔物として蘇った姿といわれている。小人族であるため、見かけの威圧感こそないが、戦ってみれば残虐で血を好む性格に恐怖するだろう。

Rheboll

■リーボル

エステリアに棲息する野性の赤狼が魔物の腐肉を食べたことにより、自らも魔物に変化したもの。かつては人間の良き友として、狩りや暮らしを共にした記憶もあるが、現在では凶暴な魔獣と化して旅人の首筋を狙っている。





Plains

■ Ys Journal / イースランド

草原

■ 草原街道 銀の轍

ミネアの町からラスティン鉱山への道は、日に何度も、銀を積んだ荷馬車が草原に轍をつけながら往復していたそうだ。荷馬車からこぼれ落ちた細かい銀の粒は、草原の轍のへこみに詰まり、草原街道には何本もの銀色の筋がついていたという。こぼれた落ちた銀だけでも、かなりの額になっただろうが、その頃、それを拾い集める者もいなかったらしい。ラスティン鉱山全盛期を象徴する逸話といえるだろう。

■ロダの木

イース創生期から、ずっと傍観者として生き続けている兄弟の精霊樹。この広い草原のどこかに今も立ち、彼らはすべての歴史を見つめ、梢のささやきを風にのせて、ときおり語らっているという。

■草原の水場

エステリアの草原は水に恵まれている。草原を縦に流れる小川は草原縦断の良い目印になるだろう。泉や湖も所々に見受けられる。魔物さえ出没しなければ、水辺でゆっくりと昼寝を楽しみたいほどの美しい風景だ。

キラキラと輝く水面を注意深く見れば、誰かが落として水底に沈めてしまった宝物でも見つけれられるかも知れない。

INVENTORY



Seed of Roda

■ロダの種

伝承があれば、伝承に附随する噂も多い。精霊樹であるロダの木の場所も定かではないのに、ロダの種の味は最高の美味であるという噂がある。さらに噂には尾ヒレが付き、坑夫がロダの種を見つけ、鉱山の奥に隠したなどという話まである。



Pedestal

■金の台座

隣国の歴史でいえば、古代セルセタ王朝にも溯るほどの古の神器「金の台座」が、さまざまな者の手を経た後、この地で消えたという。いくつもの黄金の管を絡め、精巧に彫金された台座だ。そんなものが見つければ、取引所で良い額がつけられるに違いない。

Zeptik Village

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

ゼピック村

■ゼピック村

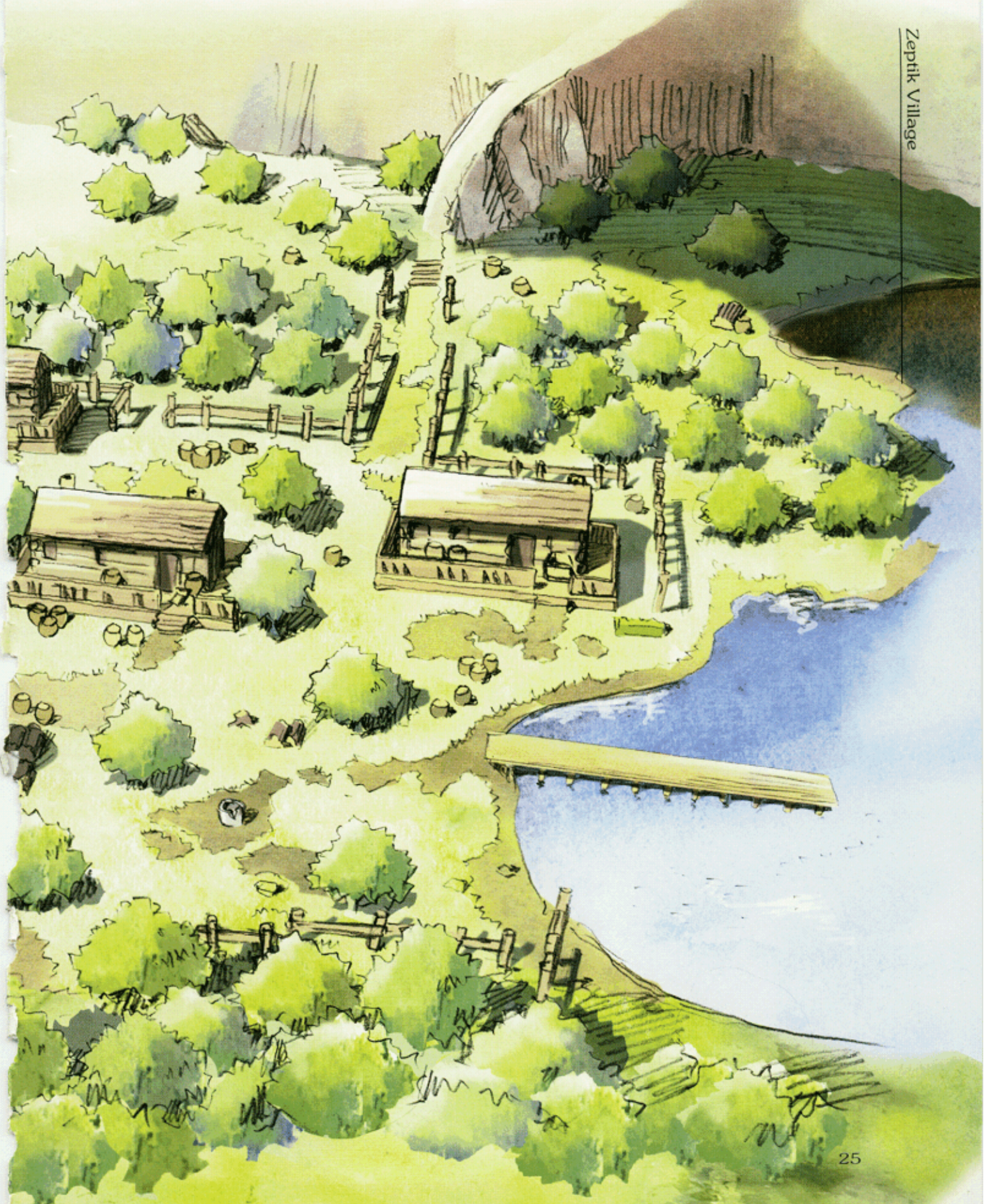
サルモンの神殿の麓にあることから、古代の参拝者たちの経由地として発展したのだろうと想像がつく。森に囲まれた湖を抱く村で、その美しい景色を見ていると魔物の存在すら忘れてしまう。

Silver Bell

■銀の鈴

村を代表する長が所有する古来からの品。一説によれば古代イース時代の銀で作られているらしい。





Shrine of Salmon

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

サルモンの神殿

■サルモンの神殿 古代国家イースの遺跡

この神殿こそエステリアの歴史を今に示す唯一正統な遺跡だろう。魔物が作ったと伝えられるダームの塔よりも古く、バギュー=パデットの縁に建つ荘厳な姿は古代人の技術水準の高さを物語っている。

Mask of Eyes

■マスク・オブ・アイズ

エステリアのどこかにあるという古代から伝わる仮面。その仮面をつけると、普段、見えないものが見え、見えるはずのものが見えなくなるという。この仮面についての由来も諸説あるが、大陸のセルセタ地方の伝承に残る「太陽の仮面」を連想させることから、研究家の間では「月の仮面」とも呼ばれている。





Os Book, Volume Hadal

■ハダルの章

六人の神官がそれぞれ一冊ずつ残したとされるイースの書の一冊。神官の子孫の証言によれば、他5冊の所在は不明だが、ハダルの章はサルモンの神殿のどこかに隠されているらしい。



Ivory Key

■象牙の鍵

古代建造物の中は、招かざる者の侵入を阻止する為に、様々な仕掛けが施されている。その中でも、もっとも単純な仕掛けは、区画ごとに専用の鍵を必要とさせ、鍵を隠す方法である。錠の掛かった扉を見つけたら、試していない鍵がないか調べることだ。

Shrine of Salmon

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

サルモンの神殿

■ 女神像の並ぶ回廊

サルモンの神殿には構造的に不可解な点が多い。外観から推測した内部の広さに比べ、実際に確認されている内部が余りに狭いのだ。入口から入ると6体の女神像が並ぶ回廊以外なにもなく、地下に通じていそうな通路も発見されていない。伝承に残る神殿の規模に比べ、かなり小さいように思える。



Anugun

■ ウヌガン

かつてサルモンの神殿を守っていた衛兵の死体が「魔」の力により魔物の兵士として墓場から呼び戻された。鎧の下から見え隠れする体はミイラ化した状態から無理に蘇生したためにとろどろ生腐りで、接近すると強烈な死臭がただよう。

■ニグティルガーのレリーフ

サルモンの神殿の守護神だろうか。サルモンの神殿について記された古い文献には、壁に巨大な生物を象ったレリーフの刻まれた部屋があるとされているが、その部屋も未だ発見されていない。文献によれば、神殿に集う人々を守るために、六神官の祖先セムス=ハダルが化身した姿だという。



Lyus

■ライアス

かつてイースの時代、古代アフロカからの使節団が貢ぎ物として野獣を持ち込んだとの記録がある。ライアスは、百獣の王と呼ばれる野獣が「魔」の力により魔物として蘇ったものらしい。



Bolner

■ブルナー

昆虫から変化した魔物で「魔」の力の影響で凶暴化が増している。素早く動き、口から粘着性の糸を吐いて獲物の動きを封じ、鋭い前足の爪で攻撃してくる。狭い通路では出遭いたくない魔物だ。



Bagyu Ba dead

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

バギユ=バデット

■バギユ=バデット

かつて「エステリアにかの山あり」と呼ばれたプレセス山の外輪。その円形の尾根の直径は2000メライ以上もある。だが、サルモンの神殿の規模と同様に、プレセス山の高さも伝説の1/3にも満たない。内部のすり鉢は火山性のものではないようで、最深部まで削ぎ取ったような岩肌が続いている。



Abandoned mine, Rastin

■ Ye eternal / 「エステリア探訪」

ラスティン廃坑

■ 繁栄と災いを呼ぶ暗闇

わずか半年前まではこの国の繁栄を約束していた鉱山だった。
一人の坑夫が「魔法の銀」を発見したとき、偽りの繁栄の先に隠された災いのシナリオは音も無く動き出した。
そのときからエステリアは、失われし古代王国イースの責務を払わねばならなくなった。



Gryel

■グリエル

発光苔の成分が「魔」の影響を受け、洞窟に棲息する微生物と融合して生まれた魔物。ゼリー状で一つ目の眼だけ動物の進化を遂げている。胴体はいくら剣で切り刻んでも、すぐに再生する。炎で焼き払い、体の水分を奪うのが最善策だが、目を突き刺せば、それなりの効果はある。



Dynick

■ディニック

口と臭覚のみが異常なまでに発達した魔物。音もなく忍び寄り、闇の中から突然襲い掛かってくる。警戒していれば舌なめずりくらいは聞こえるだろうが、不用意に距離を許せば大人でも一飲み込まれてしまう。

Brayzal

■ブレイザル

イース末期、女神の間に祭られていた女神像を守るために警備していた剣士が「魔」の力によって魔物として蘇った姿。真鍮製の鎧に身を包み、かつて、平和のために訓練を積んだ剣技を「魔」のために振るい、侵入者に襲いかかる。



Abandoned mine, Rastin

■ Ys eternal / 「エストリア探訪」

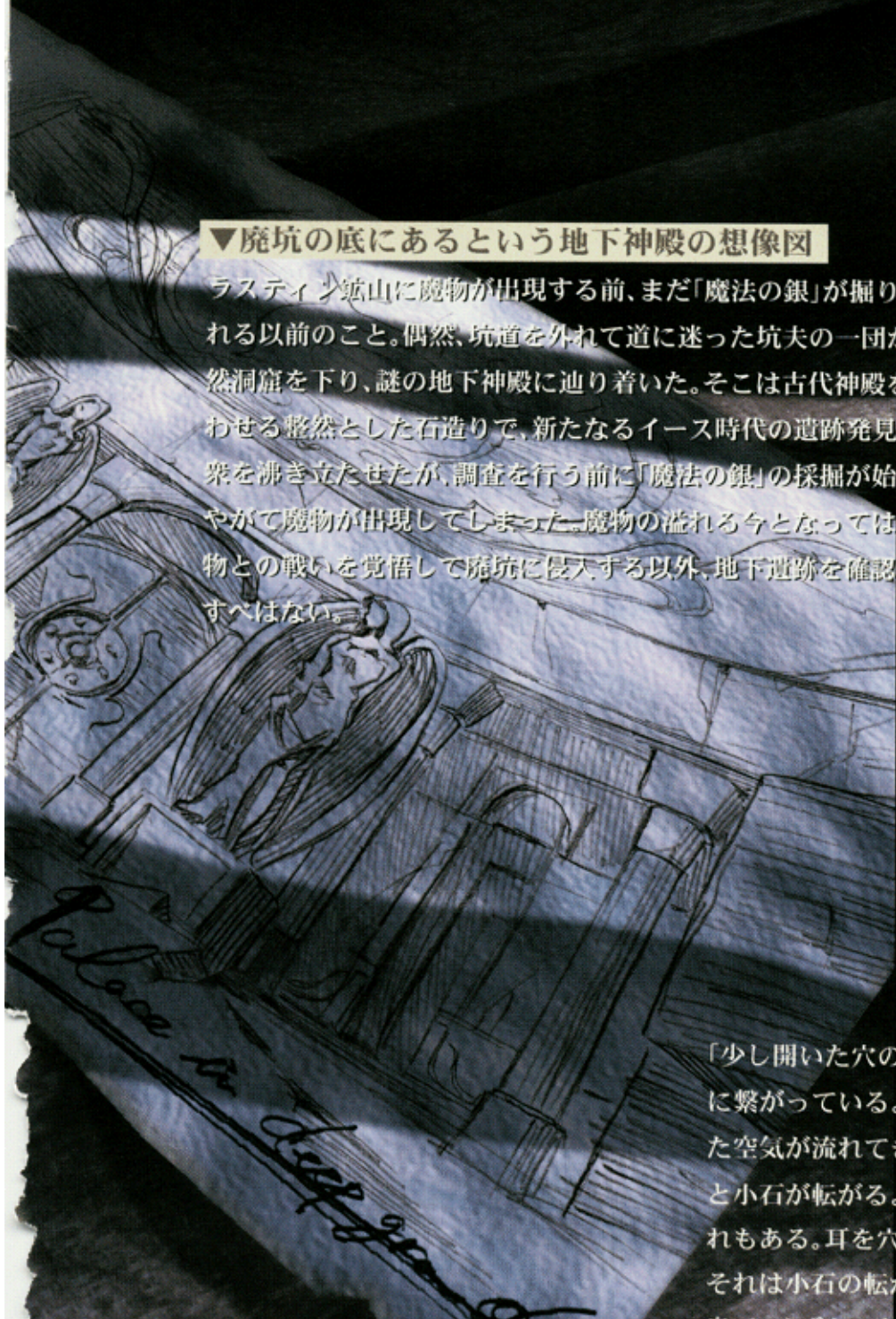
ラスティン廃坑

▲ヴァジュリオン想像図

ラスティン鉱山に魔物が出現したとき、その深部付近で作業をしていた坑夫たちが目撃したという「洞窟の悪魔」。巨大な蝙蝠の形態をした魔物は、他の魔物たちを指揮していたようにも見えたと言われている。この絵は坑夫たちの証言を元に描いた想像図。

■最盛期のラスティン鉱山

もともと鉱物資源が豊富だったが、当初は通常の銀より、幾分純度が高い程度でしかなかった。銀を原材料として大陸に輸出し、小物に加工することでエストリアの特産品としての知名度は次第に上がった。やがて「魔法の銀」が掘り出されるにあたり、鉱山の周辺には坑夫小屋が建ち並び、粗末な仮住まいだが坑夫村と呼べるほどまでに発達する。「魔法の銀」が食器や装飾品に加工され大陸に出回り始めると、ますますラスティン鉱山の銀の品質は評価を得た。最盛期にはミネアの住人と同じ数ほどの坑夫が一斉に穴に潜っていた。



▼**廃坑の底にあるという地下神殿の想像図**

ラスティン鉱山に魔物が出現する前、まだ「魔法の銀」が掘り出される以前の事。偶然、坑道を外れて道に迷った坑夫の一行が、自然洞窟を下り、謎の地下神殿に辿り着いた。そこは古代神殿を思わせる整然とした石造りで、新たなるイース時代の遺跡発見と民衆を沸き立たせたが、調査を行う前に「魔法の銀」の採掘が始まり、やがて魔物が出現してしまった。魔物の溢れる今となっては、魔物との戦いを覚悟して廃坑に侵入する以外、地下遺跡を確認するすべはない。

「少し開いた穴の向こう側は、自然の洞窟に繋がっているようだった。ひんやりとした空気が流れてきて、穴の奥からゴトゴトと小石が転がるような音がした。落盤の恐れもある。耳を穴に近づけて、よく聴くと、それは小石の転がる音じゃなく、固い喉の奥で、くぐもった音を転がせる獣の声のようだった。その声が止まったとき、突然、物凄い叫び声みたいなのがして、目の前の岩盤が砕け散った。松明の灯りが届いて、見たこともない生き物が見えた。人の胴回りよりも太い、巨大な口だけの肉玉だ。それに、うす緑の透明な化け物もいた。そんなのと戦う気はねえ、俺は一目散に逃げ出したさ」(ある坑夫の証言より)

■**鉱山の闇から溢れ出した魔物**

ラスティン鉱山の奥から突然現われた魔物たちは瞬く間に坑道内に広がった。腕に覚えのある坑夫たちも、闇の中を逃げ惑うしかなかった。

Dahm tower

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

ダームの塔

Rod

■ロッド

材質は樫で、柄の部分に赤い宝石がはめ込まれている。古代の仕掛けの中には、神聖な品であるロッドなどを所持することで、魔法による特定の転移装置を作動させるものもあるらしい。





■魔物が造りし悪魔の塔

ダームの塔はおよそ700年前、魔物が作ったものと伝えられている。

大陸の港町プロマロックの人々はドゥール海を挟んでも確認できるこの塔を「悪魔の塔」と呼び呪われたエステリアの象徴としていた。

巨大な塔を間近で見れば、その規模とたまたまいからそれが人の手によるものではないと誰もが感じるだろう。

町の者たちは恐れて近づかず、この塔に入り、生きて帰った者はいないと言われているが、命知らずの盗賊なら、何人かは宝目当てで侵入したこともあるだろう。深部にまでは至らないまでも、そこに徘徊する魔物たちの情報が流れているということが、なによりそれを裏付けている。

Blue Necklace

■ブルー・ネックレス

仕掛けられた罠を乗り切るには「光」と「闇」、「正」と「負」、「善」と「悪」というように、対極する属性を考慮し、その場に合った姿に我が身を置くことで回避できる。ただ、「魔」の属性を持たない人間には限界がある。防護策も無く「魔」を身に纏うことは死を意味している。このような場合、属性を変えたままで効果を相殺する品が存在するはずだ。ダームの塔のどこかにあるというブルー・ネックレスもその一つだろう。

Dahm tower

■ Ys eternal / 「エステリア探訪」

ダームの塔

■ ラドの塔

ダームの塔の上方に見える小さな隔離棟。外部から見ると、ダームの塔から伸びた渡り廊下のみで支えられているのがわかる。牢棟か、あるいは統治者の生活区として作られたのかは不明である。

Homack

■ ゾマック

屈強な体と「魔」に対する深い忠誠心を持っている。かつて上級兵士だった彼らは、魔物になった今でも下級の魔物の指揮官的な役割も果たしているようだ。彼らが人を襲うのは、人が死ぬ瞬間に発生する魂の波動を吸収して自らの力にしているからだといわれている。



Chryolos

■クリオロス

この異様な姿をした魔物の発生源にも諸説あるが、種の異なる爬虫類や昆虫が「魔」の力により融合した魔物ではないかという説が有力である。肩からは巨大な爪が腕の代わりに突き出し、少々の防具なら簡単に貫通させてしまう破壊力を持っている。



Vilban

■ヴィルバン

ローパーによく似た魔物で、その発生源については諸説あり、毒キノコ的一种が巨大化し、移動能力を持ったという説が有力のようだ。4本の触手を伸ばし獲物を捕獲して、即効性の毒を注入し、獲物をマヒさせてから精気を吸い取る。



Ancient Ys

■ Ys original — エースファリテ探訪

古代国家イース

■ イースの紋章のレリーフ

神殿や鉱山の奥など、エステリアの古代建造物の壁や床に多く見られる古代王国イースの紋章。中心の円は黒い真珠を、その周りを囲む6つの円は六人の神官に分け与えられた力を、左右の翼は二人の女神を示している。

■ 黒い真珠

800年前の神話、イース創世伝説に登場する「黒い真珠」は、生きた黒曜石と比喻されるように、生命感あふれ、鈍く深い輝きを放っていたと伝えられている。当時、この地方の海で採れた黒真珠に形態が似ていたことから、いつの間にか「黒い真珠」と呼ばれるようになったのではないかとされている。



■六人の神官

創生期のイースで人の代表として二人の女神を支えた六人の神官たち。左から大地を司るハダル、力を司るトバ、光を司るダビー、時を司るメサ、知恵を司るジェンマ、心を司るファクト。二人の女神は文明を生み出すために必要な表裏をなす六つの力を代表者に分け与え、民衆から秩序と自由を促した。

■二人の女神

イースを建国した二人の女神。月の女神の娘である若く美しい二人の女神は「黒い真珠」の力を用いてさまざまな奇蹟を起こし、古代王国イースを築きあげたと伝えられている。



登場人物

Characters

■ Character's Profile

登場人物

Adol Christin

■ アドル・クリスティン
17才



■ Character's Profile

若き冒険家。

燃えるような赤毛で澄みきった黒い瞳をしている。

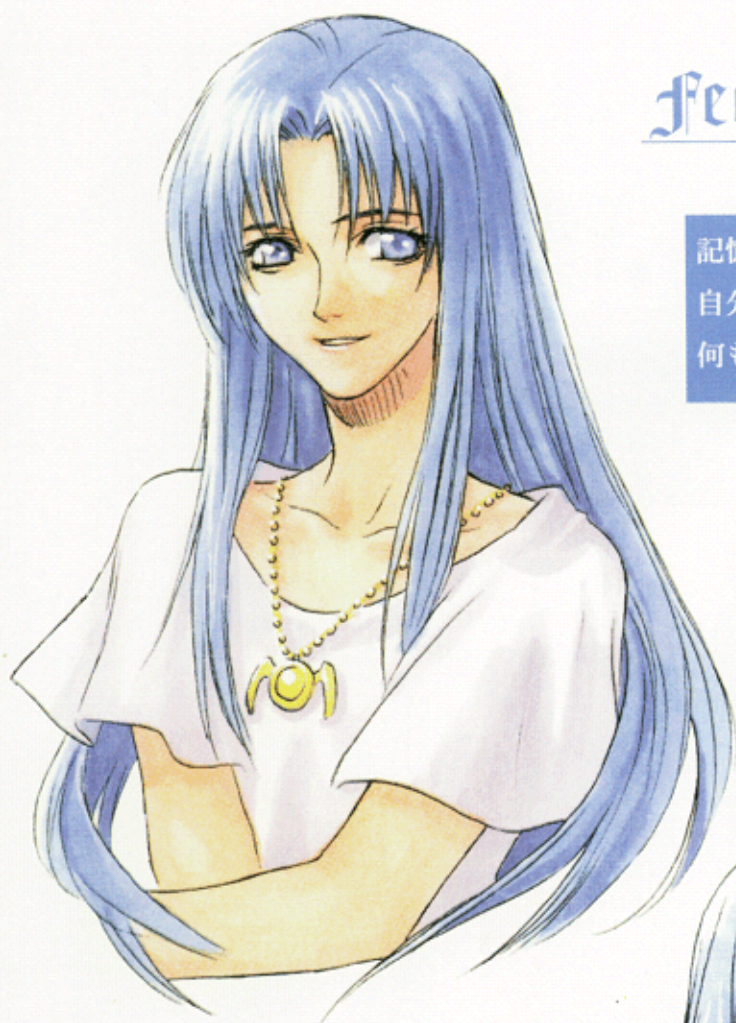
情熱と誠実さを兼ね備えた少年。

エレシア大陸の西端、エウロベ地方の北東にある、

名も無い小さな山村に生まれた。

エステリアでの冒険は、生まれた村からアドルが16才で旅立ち

その1年と半年後に体験した初めての本格的な冒険。



Feena

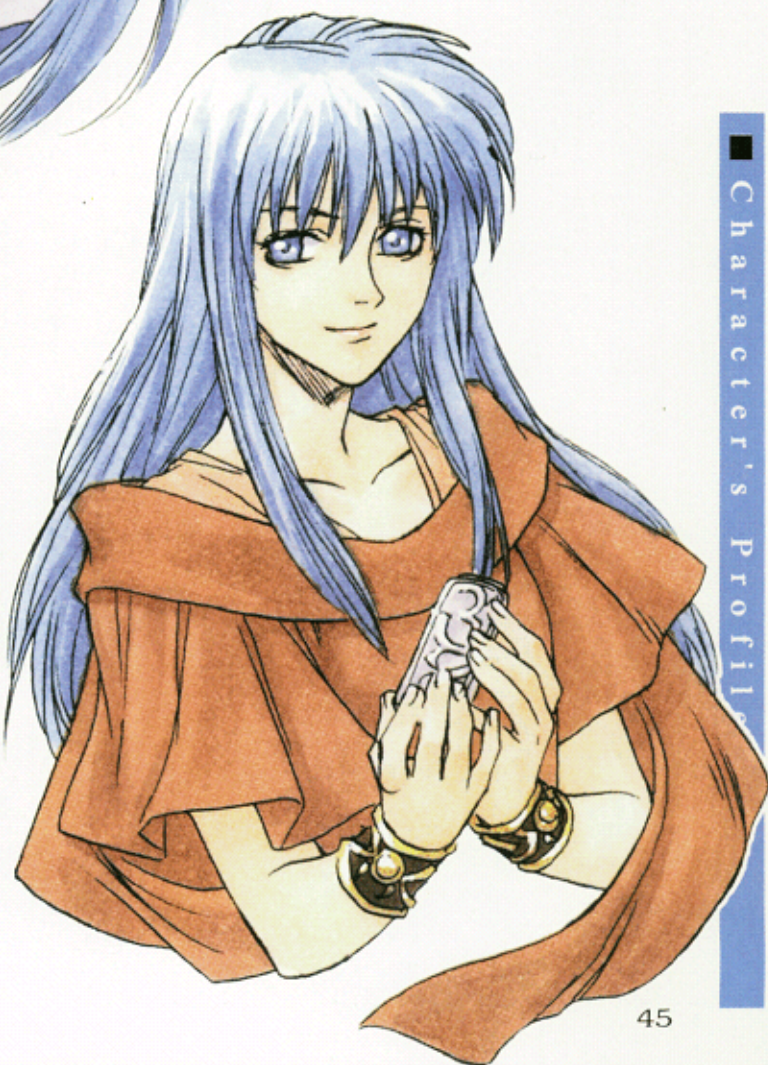
■フィーナ

記憶喪失の少女。
自分の名前以外は
何も憶えていない。

Reah

■レア

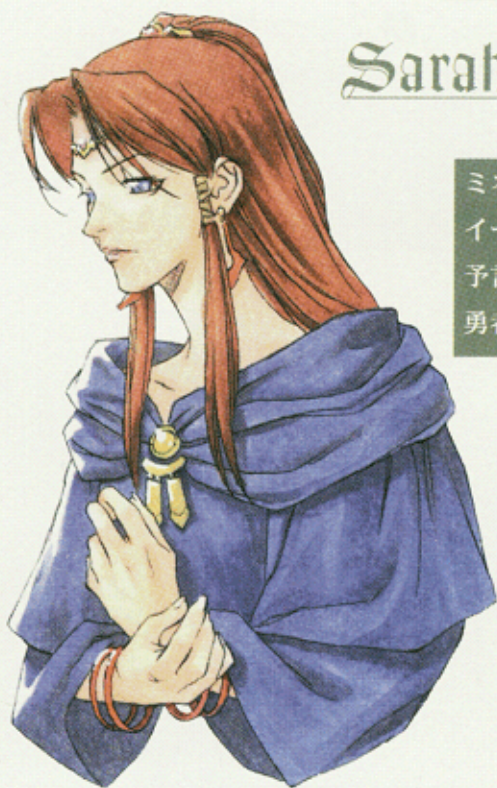
ハーモニカを奏でる吟遊
詩人の少女。
いつの頃からかミネアの
街角に姿を見せるよう
になった。
彼女のことを詳しく知る
者はいない。



Characters

■ Character's Profile

登場人物



Sarah Tovah

■ サラ・トバ

ミネアの占い師。
イースの歴史を伝える神官トバの子孫。
予言にある「魔」の再来に備え、伝説の
勇者を待ち望んでいる。



Goban

■ ゴーバン

人々からは盗賊の首領として恐れられて
いるが「弱きものからは奪わず」を信条として
いる。荒くれ者や坑夫くずれたちからも慕わ
れ、裏の情報にも通じている。ダームの塔の
根元近くにアジトを持つ。



Slaghf

■ スラフ

バルバドの青年。
人一倍の責任感があり若者たちを集めて
自警団を組織している。



Dogi

■ドギ

盗賊ゴーバンのいちの子分。豪快で怪力の持ち主。宝物を奪うためにダームの塔へ侵入したが、もう、長い間戻っていない。



Luther Gemma

■ルタ・ジェンマ

ゼピック村に住む吟遊詩人。魔物が出現するようになってから夢遊病に悩まされている。知恵を司る神官ジェンマの子孫。

Jevah Tovah

■ジェバ・トバ

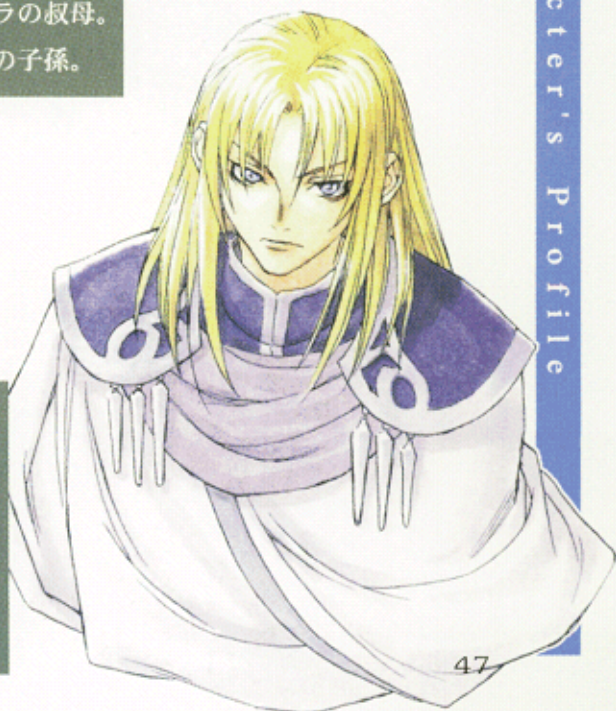


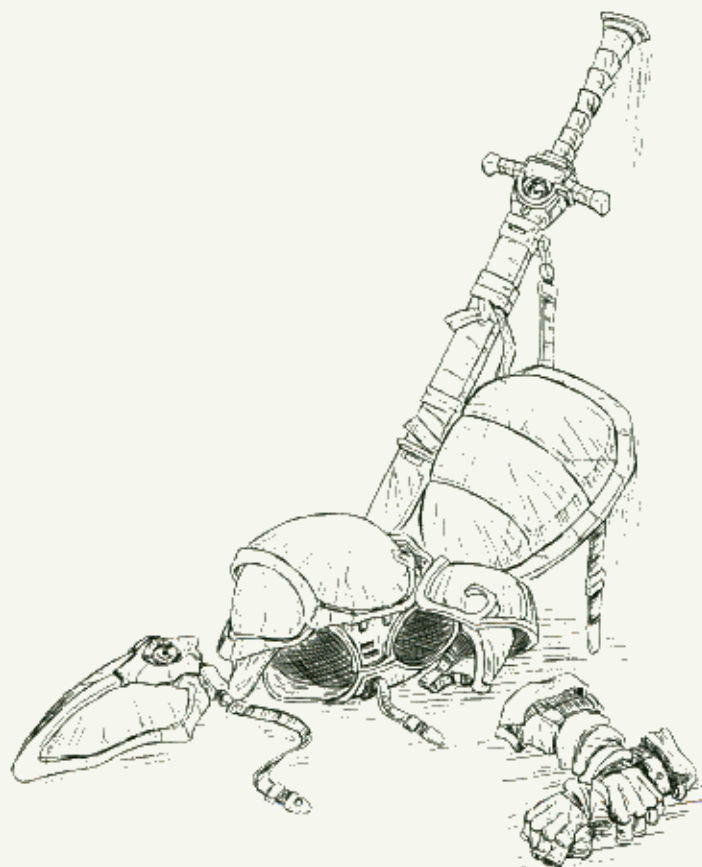
ゼピック村に住む老婆。ミネアの占い師サラの叔母。力を司る神官トバの子孫。

Dalk fukt

■ダルク・ファクト

心を司る神官ファクトの子孫。彼の両親は当初から魔法の銀の探掘に反対していた。「魔法の銀は人の心を惑わす。魔法の銀に近づいてはならない」神官の教えを守った両親は暴徒と化した人々に命を奪われた。その日以来、彼の姿を見たものはいない。





第二部
イース～失われし古代王国
(初版原文より)

序文

峠を歩く度^{たび}に思い出す。山間^{やまあい}の名も無き寒村^{かんそん}で生まれた私にとって、村外れ^{むらはず}の峠の向こうは、すべて未知の世界だった。幼い頃にはその先にも世界があるとは考えてもいなかった。畑仕事を手伝えるようになった頃、私は初めて外の世界を^{ほの}仄かに意識した。6才くらいの頃だと思う。畑から帰ると、村に初老の行商人が来ていた。それまでにも見たことのある顔だったが、私はこの時まで、時折、^{しゅいこ} 背負子^{かつ}を担いで村に顔を出す老人が、村の人間なのか、それとも、村の外の人間なのかなどという意識はなかった。

老人が来ると、決まって村の者たちは寄合いのようにその家に集まり、珍しい話をせがんだ。森で盗賊に襲われそうになって、隠れてやり過ごしたことや、遠い国の不思議な伝説など、話の内容は老人の体験したことから世界の伝説まで様々だった。だが、まだ子供だった私には、それが外の世界の話であるということが理解できず、いつも自分の村のどこかにその物語の舞台を当てはめて“そんなことが、いつあったのだろうか？”と、考えるばかりだった。それは、父が読んで聴かせてくれた絵物語についても同じだった。物心ついた時から母はいなかったもので、私の相手をしていてくれたのは、いつも父だった。竜退治の物語や、遺跡にアジトを持つ盗賊との戦いを描いた物語も、私にとってはどの話も真実で、問題は常に“どこであった話なのだろう。そこに行ってみよう”という一点だった。ある日私は、話に聞いた『海賊の物語』が、この村のどこにも当てはまらないことに気がついた。理由は単純だ。山間の村には海がなかったからだ。私は海を探して、ふらふらと峠を越えた。幼心にも、峠の先にすべてがあると感じていた私は、峠さえ越えれば、すぐに探しているものが見つかると思っていた。結局、歩けど歩けど山道は続き、峠は越えられず、日暮れが近づいて尾根が赤茶色に染まり始めた頃、半ベソをかいて村に戻った。心配して峠の途中まで探しに来てくれた父は、私が泣きながら「海を探しに行っていた」と答えたのを聞いて、「やっぱり俺の息子だな」と笑った。

父が紀行家をしていたと知ったのはその後のことだ。これは後から教えられた

ことだが、父はこの村に落ち着く前、紀行家として近隣諸国を巡っていた。私の面倒を見なければならなくなり畑仕事に従事したので、私自身はその時の父の姿を見たことはないが、それからもう少し年を経て、私が文章を読めるようになると、父は自分がまとめた紀行文や旅先で収集した沢山の書物を見せてくれた。いつも地図を指差し、丁寧に説明してくれる父に“どうして紀行家になったのか？”と訊ねたことがある。“自分の目で見なかったからだ。”父はそう答えた。父が私の理解に合わせてくれたのか、父の答えは私の想いと同じだった。だが、その答えの本当の奥深さを知ったのは、ごく最近のことだ。

50半ばを過ぎてこの村に戻るまで、私は振り返らず、冒険を記録に残そうとは思わなかった。何故ならば、現実の冒険は余りにも鮮烈で、時には醜く、時には悲しい。記録を残せば、その土地の人々が知りたくもない過去にも、触れなければならないこともある。私は個人の冒険として知り得た知識を正確に伝えられないのであれば、無闇に残してはいけないと思っていた。

ところが、父の歳を過ぎた今となって、父の言葉を思い出し、“自分の目で見なかったからだ”と答えた父が、何故、紀行文をまとめていたか考えてみた。

父はまず、自分の目で真実を確かめることの尊さを教えてくれたのだ。そして、その真実を残すことで伝えることの大切さを教え、少なくとも私には多大なる影響を与えた。記録を残すことは危険も伴う。しかし、賢明な者がその試金石に触れ、判断の材料にできれば、似たような過ちは減るに違いない。私は公正に伝えることをここに誓う。

冒険家の仕事とは冒険をすることではなく、冒険で得た様々な宝を、正確に伝えるための努力をすることではないだろうかと思う。

山間の生家にて アドル・クリスティン

プロマロックへ

故郷の村を離れて一年と半年。当時17才の私は、ひたすら南へと旅を続けていた。旅に生きることに馴れ、身を守るための剣技にも、ある程度の自信をつけていた。見知らぬ町を歩く楽しさと辛さが、ようやく一通り判りかけてきた時期だった。

二つの国境を越え、ロムン帝国統括下の最南西、エウロペ大陸のグリア地方に足を踏み入れようとしていた。私は旅の経由地として、その地方で最も大きな港があるプロマロックを目指していた。プロマロックの港はロムン帝国の管轄下であり、海外の国々と通ずる貿易の拠点だった。どこに向かうにしても、路銀を稼がねばならないし、情報の収集も必要だ。そういった意味でプロマロックは最良の経由地だった。

もっとも、当初はそこには向わず、南に下る街道を進み、見渡す限りの砂地だというスハラ砂漠へ行くつもりだった。だが、その朝立ち寄った村で、スハラ砂漠一帯は北部を中心とする紛争の真っ最中だと聞き、西へ向かう計画に変更した。冒険の予定は日々変化するものだ。港町なら、そこから北西の国々や多島海へ赴くのも悪くない。そうは言っても、これまで私は冒険と呼べるほどの冒険には、まだ一度もお目に掛かっていなかった。竜との戦いや秘宝の隠された城での冒険など、夢のまた夢。噂を聞いて行ってみても、せいぜい盗掘者の落書きを見つかるだけで、絵物語のような冒険はどこにもなかった。その頃の私は、冒険の匂いを嗅ぎ付けては町から町へと流れるだけで、これといった収穫もなく、その町々で旅を続けるための金を稼ぐ、そんな生活の繰り返しだった。

しかし、私はそんな生活を結構楽しんでいて。旅をしていると、世界が広いということを自分の足の疲れで感じられたからだ。これだけ広い世界なら、きっと本当の冒険がどこかにある。旅先で聴く様々な噂話は、その都度疲れた私に活力を与えてくれた。広大な氷原、燃える水、砂漠の蜃気楼しんきろう、想像するだけで、どれも私の心を昂揚こうようさせた。いつか自分もその舞台に足を踏み入れ、この目で確かめる日が来ると、そう信じていた。

プロマロック到着

白樺の多く立ち並ぶ峠道を西の頂上目指して歩いた。天気は上々、初夏の季節を迎えた木々から新緑の香が立ち込めている。空には山鷹の親子が羽根をいっばいに広げ、風を受け、高々と大きな円を描いていた。日は既に南に差し掛かり、山の尾根からは陽炎が立ち昇っている。登り坂をずっと歩いて来たので蒸すように熱い。道端の大木の側で小休止すると、私は羽織っていた上着を脱ぎ、丸めて背袋に詰め込んだ。背袋から皮の水袋を取り出し、一口喉を潤した。水はもう半分も残っていない。この先、水の出る場所は峠の頂上にしかない、麓の村で聞いていた。もう一口飲みたかったが我慢して、水袋の栓を麻紐で括った。峠の頂上に着いたのは、日も西に傾き始めた頃だった。

村人が教えてくれた湧き水の出る池で水を補充し、渴いた喉を潤した。小さな池の周囲は見晴らしが良く、周りの情景が手に取るように見えた。南と東は一面



の山に囲まれ、遙か南には万年雪を被った山々が連なっている。北の方にはドゥアール海が広がり、西側にはプロマロックの港町が薄っすらと見えた。陽気のせいかわか霞がかかり、はっきりとした景色は見えなかったが、その気になって目を凝らして見ると、港に停泊している船と数え切れないほどの白壁の家々が確認できた。

町の大きさと、その先に見える海の広大さに、私は大きく身震いをした。その海が、幼い日、村の峠を越えて探しに行こうとした海に思えたのだ。あの時と同じように日暮れが迫っていた。景色が赤み始めた。私は足早に峠を下った。

* * * * *

プロマロックに着いた時には、陽はすっかり沈んでいた。

町々の玄関先には松明^{たいまつ}が掲げられ、手の込んだモザイクタイルの道を明々と照らし出していた。様々な色の細かいモザイクが隙間なく敷き詰められ、炎の照り返しに鮮やかな模様を映し出していた。その模様は、どこへ行けば何があるのか、どの家に誰が住んでいるのかなどの標識や表札の代わりに果たしていた。少々判り辛い模様もあったが、これならこの町が初めてでも、迷う事はないだろうと関心した。私自身、宿の絵の描かれてある模様を探し、それが示す方向へ進んだ。一晩は宿でゆっくり休み、明日、仕事を探すつもりだった。異邦人の多い町だった。肌の色の黒いアフロカ人。顔の半分を布で隠した女性はオリエッタの出身だろう。中には全身に刺青^{いれずみ}を施し、異様な言葉を話す者たちもいる。彼らのほとんどは、この町へ商談に訪れた商人のようだった。日が暮れても交渉の声で賑やかな町だった。道化師の姿も多く見られた。道化師たちは、人のよく集まる広場や港で、手品や動物を使った芸を見せて沸かせていた。私は人々の行き交う大通りを好奇心に目を輝かせながら歩いた。さすがはグリアきっての港町だ。モザイクタイルが導いた宿屋は高そうで、私には敷居が高かった。私は別の宿を探すこしにし、大通りから少し離れた場所に、坂の傾斜に建てられた古い船員宿を見つけた。

ビクセンの宿にて

宿屋の主人は、読みかけの本を閉じ、入ってきた私を笑顔で迎えた。

歳はもう40を越えているだろう。口と顎あごに白毛混じりの鬚ひげを蓄えている。腹は少しでっぷりとしているが、人の良さそうな主人だった。主人はビクセンと名乗った。

石の柱に板ばりの床だった。壁は冬に使った暖炉のせいだろう、天井近くまで煤すす焼けをしていた。頑丈そうだが粗末な宿屋だ。主人の他には気配もなく、中央に小さな机と椅子が3脚あるだけだった。泊まり客もあまりいないようだ。外の賑わいが信じられないほど、中は静かだった。

私は「一晩だけ、泊まりたい」と背袋を降ろして主人に告げた。

「泊まるだけなら30デニル、夕食と朝食を付けるのなら、それに5デニル上乗せだ」

相場よりは幾分安い。私は食事付きにしてくれと頼み、懐から金を出し、前金をテーブルの上に置いた。

「どこから来たのかね？ この国の者ではないようだが」

ビクセンは私の服装を見て訊ねた。麻地のシャツとズボン。それに牛皮の袖なし上着。この辺りでは、確かにあまり見掛けない姿だった。ロムン帝国の人々は、絹や毛綿で仕立てた、長くてゆったりとした衣服まとを纏っている。ビクセンも毛綿のシャツの上に絹のトーガを羽織っていた。

「北東の遠くの方から、山しかないような所さ」

「ほう、どのくらい遠いのだね？」

「馬で十日って所かな。真っ直ぐに来たわけじゃないから、本当はもっとかかるのかも知れない」

「それはまた、さぞかしここまで来るのに苦労したじゃろう」

「いや、そうでもなかったよ」

今にして思えば気のせいだったのだが、少しそっけない返事をしてしまった。当時プロマロックはロムン本国から一番離れた統括地で、貿易港もあることか

ら、内外の政治的にも緊張を保っていた。主人の質問が妙に尋問じみていたので、そうそうに話を打ち切ろうと思った。

宿帳の記入が済むと、部屋は3階だと教えてくれた。部屋へ案内するピクセンが階段を登りながら訊ねてきた。

「これからどこへ向かうつもりなのかね？」

「北西の方に向おうかと思っているけど」

「そうかい、だったらエステリアだけは止めておいた方がいいぞ。何しろ、あそこは呪われた国だからな」

「呪われた国？」私は思わず聞き返した。

だがその時、下の方で声がした。どうやら別の客が来たようだった。

「海側の一番左の部屋だ。今の話、興味があるんだったら、夕食の後にでも、わしのとこにきな。話してやろう」

そう言ってピクセンは部屋までは案内せず、足早に階下へ降りて行った。

* * * * *

献立はタラのムニエルにホタテのスープ、パン2切れとミルクだった。宿代が安い割りには豪華な料理だと思った。貿易で儲かっているので海産物の物価が安いのだろうと私は一人納得した。夕食を宿の食堂で済ませた私は、さっそくピクセンの所へ行った。ピクセンは小さな机の上に紅茶を用意し、エステリアの事について、彼の知る範囲で教えてくれた。

「エステリアはプロマロックとドゥアール海を挟んで、北に40クリメライ^{*1}の所にある小さな島国だ。実際に見た訳じゃないが、あの国には直径2000メライ^{*2}もあるという巨大なすり鉢のような穴が開いているそうだ。しかも、それは何か落ちたせいでできたわけでもないそうだ」

「じゃあ、一体どうしてできたの？」

「そこまでは、わしも知らんよ」ピクセンは、お手上げという身振りをした。

「エステリアには訳のわからんことがいっぱいだ。すり鉢の側にある『悪魔の

塔]だってそうだ。あんなにでかい塔、人間が作ったとは、とうてい信じ難い。大昔、魔物が作ったって噂があるくらいだ」

『悪魔の塔』のことは、ここに来る途中でも、いくつかの場所で耳にしたことがあったが、その場所がエステリアだということまでは意識になかったが、天にも届くほどの巨大な塔のある島が存在するとは聞いていた。

「あの国が呪われた国と言われ始めたのは半年くらい前からだ。エステリアは巨大なすり鉢のある断崖の山、プレセス山に、いくつかの坑道を持っていてな、銀や他の鉱物の産出地として名を上げていた。つい最近までは、このプロマロックとも貿易を続けていたんだ。しかし、半年ほど前からパタリと音信が途絶えてしまったのさ。船が途中で嵐に遭って、エステリアに行きつけないんだ。それに、エステリアから来る船もなくなった。もともとドゥアール海は『霞の海』だなんて言われていて、見通しが悪く、海難事故が多い海だったが、ここまで酷くはなかった。今じゃ、エステリアに向かう船は必ず嵐に遭って海の藻屑^{もくず}だ。商人は大損で、もう、あの国と取り引きしようなんて奴も、いなくなっちゃった。船乗りたちまで『嵐の結界』だなんて言って、恐れて近づきやしない……」



私はビクセンの話に夢中になって聞き入った。

「それで、原因はわからないの？」

ビクセンは首を横に振った。

「だめだね。始めのうちは何人もの奴らが、それを調べようと、あの国へ向ったさ。しかし、誰一人として戻って来なかった」

「誰も、戻って来ない……。エステリアへは無事に着いているのかも知れない」

「船の破片がいくつもプロマロックにも流れ着いた。生きちゃいないさ……」

私が考え^{ふけ}耽ってしまったので、ビクセンが話題を変えた。

「ところで、明日からはどうするんだい？」

「この町で仕事を探すよ。当分は働かないと、旅も続けられないからね。どこかいい所、教えてくれないかな？」

ビクセンは顎鬚^{あごひげ}を撫でながら考えてくれた。

「そうさなあ……。もし、力に自慢があるんなら、港の船の荷物を倉庫に運ぶ仕事がいいだろう。俺も昔はよくやったが、あれはいい金になる。住み込みもできるしな。おっと、宿屋の主人が自分で客を手放すようなことを言ってはいかん」

ビクセンはニヤッと笑った。

「じゃあ、それにするよ」

「明日、港まで案内してやろう。今日は早く眠った方がいい。なにせ、行ったその日から働くことになるからな。そうそう、明日の朝、起きたら部屋の窓を開けて海を見るといい。運が良ければ見られるさ」

「見られるって？」

「明日の朝の楽しみにしておこう」

ビクセンにひとつ謎を残されたまま、眠りにつくことになった。

歩きづめで疲れていた。その晩は宿に着いた安心感もあり、ベッドに転がると同時に眠りに落ちてしまった。

*1 クリメライ：1クリメライは約1・2 km。

*2 メライ：1メライは約1・2 m。成人男性の2歩分の歩幅とほぼ等しい。

悪魔の塔

翌朝、窓の隙間から入る優しい光と、外の通りを人々が歩く心地よい足音で目覚めた。裏道までモザイクタイルが貼ってある路地は、硬いが暖かい音をたてた。ベッドの上で耳を澄ますと、通りを行く人々の会話が朝の空気によって届いた。旅の疲れはすっかり抜けていた。

昨日の夜、宿屋の主人が“明日の朝、部屋の窓を開けて海を見るといい。”と言っていたのを思い出した。

まだ、寝呆けた頭で西向きの窓を開けると、暗い部屋に眩い朝の光が差し込んできた。白壁の町並みが、そのままなだらかに海へ傾斜して港に繋がっている。その先には昨日峠から見たドゥアール海が初夏の日差しに照らされて細かく輝いていた。こんなに美しい海を見たのは初めてだった。沖合いには、漁から戻ってきた漁船の群れが、港を目指してゆっくりと進んで来る。三本マストの交易船が出航しようとしているのも見えた。海鳥の声がここまで聞こえた。それは幼い日、私が『海賊の物語』の舞台に想像した貿易の港そのものだった。山育ちの旅人に気を利かせ、宿屋の主人はこの景色を見せたかったのかと思った。港の風景に期待はしていたが、到着したのが陽が落ちてからだったので、すっかり忘れていた。それに、昨日の夜、ピクセンから聞いたエステリアの話は、それ以上の興味を私に抱かせていた。

まさかとは思ったが、私は海の彼方にエステリアを探してみた。港の周囲は鮮明に見えたが、ドゥアール海の遠方は噂通りの『霞の海』で、霧のかかった湖面のように白く濁っていた。私は水平線を横へと眺め、やがて、北の方角で視線を止めた。気をつけて見ないとわからないが、霞の中に何やら輪郭が浮かんでいた。距離感が掴めないので大きさは定かではなかったが、北の水平線に見える島の輪郭は、想像していたよりも近く、大きく感じられた。その輪郭から突き出る巨大な塔の輪郭も確認できた。しばらく口を開けて見ていると、風の具合か光線の加減か、輪郭を取り巻いていた霞が薄らぎ、エステリア全体が見えた。

「あれが……悪魔の塔!？」

昨晚のピクセンの話に出た、巨大なすり鉢の近くに聳^{そび}えるという塔だ。

その時、ドアがノックされ、ピクセンが中に入ってきた。

「おはよう。随分と早起きなんだな。朝食ができとるぞ。冷めないうちに降りてきな」

ピクセンは窓に釘付けになっている私の横にやって来て同じ方向を見つめた。

「これは珍しい。エステリアがこうもはっきりと見られるとは……。あんたは運が良かったみたいだな。ドゥアール海は、有名な「霞の海」でな。エステリアはいつも霞を通してでしか見ることができない。今日みたいにはっきりと見えるのは、月に1、2度。悪いときには3ヶ月も、霞しか見えないこともある」

「あの塔は、どのくらいの高さがあるの？」

「船乗りの話では、だいたい300メライはあるって言うぜ」

それにしても、あまりにも巨大だった。噂だけで、それほど巨大なものではないだろうと高^{たか}を括^{くく}っていたが、実際に見て、私はその大きさに驚愕^{きょうがく}した。

呪われた国エステリア

昼過ぎ、宿屋の主人に連れられて、私は港の^{にんそくがしら}人足頭を訪ねた。人足頭はノートンという男で、しばらく働かせてもらうことに決まり、宿も人足小屋に移した。ノートンはビクセンよりも若く、立派な体格をしていた。昔は船乗りとして活躍していたそうだ。彼は人望を見込まれ、プロマロックの荷運びを仕切っていた。気さくで朗らかな性格は、水夫たちからも好かれていた。

そんな彼に私は^{なじ}馴染み、何日かすると気軽に話し合える仲になった。仕事が終わる夜にもなれば、ノートンは私たち港の人足や若い水夫たちを引き連れて船員酒場に行き、昔、航海で体験した珍しい話を面白可笑しく話してくれた。沖で漂流中に水を分けてくれた妙に優しい海賊の話や、身につけた宝石の重さのために泳げず、沈んでいった^{あわ}憐れな金持ちの話などは傑作だった。私もノートンの話



いつしか聞き惚^ほれていた。

昼間は船の荷の上げ下ろしで汗を掻^かき、夜は港の仲間と喧騒に紛れて楽しんだ。顔ぶれの中では一番若い私だったが、港の男たちは皆、気の良い人ばかりで、私を子供扱いするようなことはなく対等に接してくれた。この間に私は遊びの中で船乗りの知識をわけてもらうこともできた。サメの海に落ちたらどうする？ 小船で嵐に出くわしたらどうする？ 海賊に遭った時は？ ロープの結わえ方は？ 風の読み方は？ ……など、今から考えても、その時に教わったことで何度命を救われたかわからない。

ある日の夜、エステリアの話題が出た。

「あの国はどうなっちゃったんだろうなあ……」

酔った水夫が話し始めた。知り合いの船乗りがエステリアに向って消息を絶ったという水夫だった。彼も、もう、その船乗りが活着ているとは思っていなかったが、酔ってつい、口から出たのだろう。他の水夫が続けた。

「海の上もわかんねえが、エステリア自体、おかしいって話だ。『嵐の結界』が起こる少し前、あそこから戻って来た商人に聞いたが、あの国、魔物が出るようになったって言うじゃないか」

「その話なら、俺も聞いたことがある」ノートンが口を開いた。

「ラスティンの鉤山から出て来たのを皮切りに、妙な魔物が森や草原のあちらこちらに現われようになったって話だな。もとからいた野獣まで凶暴になって、人を襲うようになったとも聞く。どのみち、武器がなければあの国では、生き延びられそうもない」

「エステリアの人たちも、活着ているかどうか、わからないってことか」若い水夫がそう言って、ブルッと身を震わせた。

『魔物』と言う響きが、私の胸に引っ掛かった。

『悪魔の塔』といい『魔物』といい、エステリアには不吉な名前が多く使われていた。

「魔物は魔法の力で生み出された生き物なんだよね？」私はノートンに訊ねた。

「ああ。俺たちが信じられる範囲の話じゃないがな。船乗りだった頃、その手の

話も何度か聞いたことがある。だがな、俺の聞いた話じゃ、魔物は勝手に生まれてくるもんじゃない。魔法使いの術にしろ、魔道師の呪いにしろ、誰かがそれなりの準備をしなければ、出てくるもんじゃないって話だった」

「誰かが準備を？」

「それが最近のことなのか、大昔からの因縁が今に出たのかはわからない。わかっているのはエステリアが呪われた島だってことだ」

「呪いで、思い出したが……」と、ラム酒を運んできた酒場の主人が話の中に割った。

「もう、1年くらい前のことだ。エステリアから戻ってきた商人がここに寄り、こんなことを話してた。なんでも、ラスティン鉱山の拡張を巡ってエステリアで一悶着あったらしくてな。鉱山の拡張に反対していた土地の神父が、暴徒の襲撃を受けて死んだそうだ。あの時、商人は“聖戦者を殺して、呪いが起きなければいいが”と脅えておったよ」

「その神父の呪いだったのか？」

「わかんないがね」

ラスティン鉱山はエステリアに繁栄をもたらしていたが、その影で悲劇も生んでいたのだと私たちは知った。

* * * * *

翌朝も、私は水平線に浮かぶエステリアの影を見つめていた。

あの島の噂を聞けば聞くほど、あの島に渡ってみたいという思いは強くなった。私は自分の求める冒険が霞の向こうにあると信じた。ノートンには、そんな私の気持ちがわかっていたようだった。

「エステリアのことが、そんなに気になるのか？」

栈橋に立ち、霞に目を凝らす私に、いつの間にか後ろに来ていたノートンが声を掛けた。

「そろそろ仕事にかかるぞ」

^{うなず}
頷いて樽置き場に向おうとした私を彼は呼び止めた。

「宿屋のピクセンから聞いていたが、お前は冒険を探しているそうじゃないか。お前がもし、エステリアに渡ろうだなんて考えてるんなら、俺のやることは一つだけだ。お前をぶん殴ってでも、エステリアに行くのを止めさせることさ。だがな、人には理屈じゃない、定めって奴がある。それをとやかく言うことは、誰にもできやしない。今晚は少しばかり真面目な話をしようじゃないか、アドルよう」



* * * * *

その夜は、いつもとは違い、私とノートンは二人だけで酒場のテーブルについた。港の仲間たちも気を利かせてくれたのか、少し離れたテーブルで騒いでいた。

「今日も、エステリアの方を眺めていたな。やめときな。あの国へ行きたいだなんて思うのは。命を落としちまうだけだぜ」

炒めたジャガイモを口に運びながらノートンは話を続けた。

「ビクセンから聞いたろ。あそこへ向かおうとする船は、みんな嵐に遭って海の藻屑になっちまうんだ。『嵐の結界』を抜けようだなんて、とうてい無理な話だ」

ノートンは口の中のを腹に収めると、ナプキンで口を拭った。

「だいたい、うまくして渡れたところで、お前はエステリアへ行って何をするつもりだ？ 行ってはみたけれど、無事に着いて良かったね、ってもんじゃないんだぜ」

ノートンの言うことはもっともだった。正直言って、私はそれまで『嵐の結界』を渡り、エステリアに行くこと以外、何も考えていなかった。沸き上がる好奇心のままにそれを望んでいたが、その先で何をするつもりなのか、その行動にどういう意味を見出すのかなどということは、全く念頭になかった。

「それみろ。そんな考えじゃ、無駄死にするだけだな」

自分でも、うまく説明できなかつた。ただ、『悪魔の塔』を見たあの日から、強く何かを感じていたのは確かだ。それはエステリアの噂を聞く度に胸の底から“渡れ”と疼き出すような訳のわからない感覚として押し寄せた。

私は騒がしい酒場から意識をそらし、自分の想いを整理してみた。

幼い日、村の峠を越えようと思ったときの気持ち。冒険に憧れて村を出たものの、これまで一度も冒険らしい冒険にも巡り合っていないことも。プロマロックを見下ろす峠から初めてドゥアール海を見たときのあの感覚。そして『悪魔の塔』を見たときの衝撃。アフロカが紛争の最中でなければ、プロマロックに寄ることもなかったに違いない。

自分の感情から考えれば、旅を続けて来たのは、ただ珍しいものをその目で見たいというだけの理由だったのかも知れない。だが、それだけのことなら、エステリアにこれだけ執着を持つことはないと思った。いつしか私はエステリアへ渡ることに、別の意味を見出していた。『嵐の結界』を渡ることができれば、その先に自分のやるべきことがあるように思えたのだ。まだまだ旅を始めて浅かった

が、これまでの旅で、おぼろげにだが、判りかけてきたことがあった。それは、言葉にすれば、ごく当たり前のことだ。この世界には人の意志と、それ以外の力が働いているということだ。例えば、どんなにアフロカに行きたいと思っても、アフロカには行けなかった。裏を返せばエステリアに行くつもりなどなかったのに、気がついたら毎日プロマロックの港に立ち、エステリアを眺め、こんなにも惹かれて^ひいる自分がある。それが、命を落とすかも知れない危険な挑戦であるにもかかわらず。何か自分がエステリアに導こうとしているように思えた。

言葉に詰まりながらも、私はそれらのことを正直な気持ちとしてぶつけてみた。ノートンは顎に手をやり、少し考えてからこう言った。

「けどな、お前だけじゃなく、船でエステリアに向った多くの者たちが、お前と同じ気持ちで行ったのかも知れないぜ。だが、奴らの船は沈んだ。それでもいいのかい？」

「それでもいい。それでも……それでも僕は行きたいんだ」

私は自分の思いを確かめるように噛み締めながら、ノートンの目を見て答えた。

ノートンは私の目を見て、私の瞳の中に何かを見つけ出そうとしているようだった。真剣な表情でしばらく見入ると、やがて、小さく笑ってから、私の肩を大きな手で叩いた。

「気に入った。賭けてみるか。お前に船を一隻やろう」

その信じられない答えに、私は喜んでいいのか逆に戸惑った。たった十数日、一緒に働いただけの人間を信じ、高価な船を与えると^いう。あっけにとられた私にノートンは続けた。

「ただし、それ以上は手伝わない。お前が死んでも葬式も出さない。まして、明日になって、やめるだなんて言い出したら、船の代金はきっちり払ってもらうぜ。ちょうど、お前がこれまでに稼いだ金と同じ額をな」

“やめる”だなんて言うわけがなかった。私は心からノートンに感謝した。

船出の朝

翌朝、青く澄み渡った空に、純白の飛び石を散りばめたような雲が、いくつもにじ滲んでいた。西南の海の彼方には形かなたの出来始めた入道雲も見える。北のエステリアの辺りは、そこだけ霞に包まれて、何も見えなかった。今日も暑くなりそうだと考えた。

出発の準備を整えて港に行くと、一隻の小船が棧橋の先に留められてあった。

棧橋には話を聞いた港の仲間が私を見送ろうと待っていた。ノートンは勿論のこと、宿屋のピクセンも、水夫も漁師も、プロマロックで知り合ったすべての人たちが総出で駆けつけてくれた。

「どうだアドル、いい船だろ」ノートンは人垣を掻き分けて私の前に立った。

「ボニート漁³に使う漁師の船だ。一人で操るには手頃な大きさで、そこいらの船よりは数倍頑丈ときてる。まだ、名前もついていない出来立ての船だ。ちっとやそつとの嵐じゃ、びくともしないぜ」

「ありがとう、ノートンさん」

「おっと、礼なら皆に言ってくれ、俺は話をまとめただけだ。この船は、ここの皆で金を出し合って、注文してた漁師に話をつけて譲ってもらったんだ」

「注文してた漁師ってのは、俺だ！」漁師が威勢よく叫んで笑った。

棧橋の上に、どっと笑いの渦が起こった。

「皆、ありがとう。何て言っても、お礼を言ったらいいのか……言葉が出ないよ」

私は本当に言葉も出ないほど嬉しかった。よそ者で、しかもまだ若く、冒険への憧れしか持たない私に、これだけ多くの人々が何かを賭けてくれた。集まった人々は、何一つ見返りを求めていなかった。

「俺がその気になったのは“『嵐の結界』を渡ることができれば、その先に自分のやるべきことがあるように思える”そう、お前が言ったからだ。俺たち、何をやるにも邪魔が入る。今の御時勢、港で取り引きするのだから、胸くそ悪いロムン帝国の奴らの許可が必要だ。それだけじゃねえ、望む仕事につきたいとか、あの娘と仲良くなりたいとか、旅をしたいとか、何でもそう。やりたいことには

必ず横槍が入る。それでも俺たちは、いつも、いろんなことを望み続ける。いつか叶うと信じているからだ。望むことで強く生きられるからだ。この賭けは、お前だけの賭けじゃない。お前が『嵐の結界』を渡ることができれば、俺たち全員が賭けに勝つのさ。お前が『嵐の結界』で自分を計ろうとしているのと同じようにな。こんな俺たちでも束になれば、お前の望みのひとつくらい叶えられるってことが嬉しいってのもある。だから、お前は気にすることはねえ。お前はエステリアに着くことだけを考えろ。そしてエステリアで、自分のやるべきことを見つけるんだ」

あの時のノートンの言葉は、今でも克明に思い出することができる。私の本当の冒険の始まりは、彼が与えてくれたと言っても過言ではない。

宿屋のピクセンは昼に食べると、竹皮で包んだ固飯こいめをくれた。名も知らぬ水夫は、私に武器を持っているかと聞き、鞘付きさやの短剣をくれた。

私は一人分の僅かな荷物を船に載せると、海上で必要になりそうな物だけを身につけて、船の帆を広げた。

「もし、無事に生きて帰れたら、あの国で何が起こったのか教えてくれ！」

進み始めた船にノートンがそう叫んだ。棧橋の人々が口々に激励の言葉を投げ掛けてくれた。私は胸に熱いものを感じ、何度もそれに応え、喉が枯れるほど叫び返した。

*3 ポニート漁：マグロまぐろに似た鯖科さばこの魚、鰹かつおの土着漁法の一つ。



嵐の結界

二羽の白い海鳥が、船を追い掛けるように上空を付かず離れず旋回する。

船は小一時間ほどでプロマロックの港が目視できない場所まで進んだ。午前中の風は順調で、適度な風を受けた麻色の帆は、膨らんだまま、音を立てて震えた。海面を進む船筋が二本の線となって、霞のエステリアに向いていた。初夏と言っても海の上は真夏同様だった。昼に近づくにつれ、容赦ない太陽がドゥアール海の水温を上げ、海面に反射する放射熱と生の太陽の日差しが私を襲った。時折波しぶきが跳ねて体を濡らした。しぶきはベタついたが、体の熱を奪い取ってくれた。『嵐の結界』は必ず道^{はば}を阻もうとするだろう。気がつけば、船について来ていた二羽の海鳥も、いつしかいなくなっている。私は少しだけ、話し相手を失ったような寂しさを覚えた。

船が向かうエステリアの方向は、相変わらず霞で何も見えなかった。太陽が真上に来た時、位置の確認をしたが、大陸の雪山の峰や岬の位置にズレはなかった。ただ、見えないのはエステリアだけだ。エステリアはプロマロックの港から北に40クリメライの位置にある。港で得た情報の通りなら、そろそろ『霞の海』の圏内に入る頃だった。私はビクセンに貰った固飯を食べ『嵐の結界』に備えた。

しばらく進むと海の景色が変化を見せた。目指す方向の海面が目に見えて白み始め、まるで朝霧に包まれた湖面のようになったかと思うと、さらに白さは強まり、白乳色の空気^{かたまり}が塊となって海を覆った。それは自分の船の1メライ先しか見ることができないほどの視界で、霞どころか、深い山の中でしか出遭えないような霧だった。初夏の晴天の海が、瞬く間に、船乗りを死に招く精恋伝説にあるような、深い霧の海へと変わった。

船体を打つ波が強くなり、何も見えない白い世界の中で、船が激しく揺れた。波が大きくなっている。追い波のうねりに合わせて昇降する船体が、氷った斜面を滑る小石のように加速度をつけて流れた。帆に繋がる縄を握った手に力がこもっ

た。それでも、まだ、霧と高波だけだ。『嵐の結界』は始まっていない。想像以上の揺れに、私は帆柱に自分の体を括り付けた。こうしておけば、激しい揺れに襲われても、船から放り出されることはない、ノートンから教えられていたからだ。その途端、高波に押し上げられた船体が大きく上昇し、波が船底をすり抜けたかと思うと、船が宙に浮いた。白濁の霧の中を船は落下した。落ちる速度も、その高さもわからなかった。目に見えるのは白一色で、落下する感覚だけが私を襲った。ただ白が頬の横を流れ、それを抜けた瞬間、船は暗雲の嵐の海に叩きつけられた。真下から脳天に衝撃が突き上げた。この衝撃には何とかもった。だが、霧を抜けた先こそが『嵐の結界』だった。それは豪雨に煙る狂気の海だった。鉛色の暗雲は稲光と雨の矢を吐き出し、波は丘の小山よりも大きく盛り上がった。雷鳴と土砂降りが、耳鳴りのように響いた。



まるで船は、波に弄もてあそばれる落ち葉のようだった。船に猛烈な勢いで水が溜まり始めた。このままでは、いつか浸水して沈んでしまうか、大波に弾かれてバランスを失い転覆してしまうだろう。そう思っても、荒れ狂う海の上で、為すすべもなかった。船は大波を滑り降りる間もなく、次に生まれた大波に弾かれ、舳先から海面に突っ込んだ。その途端、海上の騒がしさに代わり、物凄い水流が私を包んだ。渦ほんろうに翻弄され、船は海の重圧に音もなく碎け散った。藍色の海の中、いくつもの細かい泡が広がって行く……。

私は薄れゆく意識の中で、そんな情景を見ていた。

エステリア漂着

一夜が明けようとしている。海原を望む砂浜は、昨日の嵐とは打って変わって、穏やかな朝を迎えようとしていた。まだ太陽が顔を出す前、浜辺は一面の白い霧に包まれ、一寸先すら見えない。山側から朝を告げる肌寒い風が吹き、砂浜の北に林立する木立を優しく揺した。その風は木立を抜け砂浜の霧の絨毯じゅうたんを海へと押しやっていった。砂浜の視界が開けた。未だ夜の暗闇の濃い西の空に、双子の月の姿が浮かんでいる。その月に、嵐のなごりの黒雲の欠片が掛かり、東へとたなびいていく。東の空は、藍から紫、紫から朱へと色を変え、今まさに朝日が昇ろうとしていることを告げていた。天空に残された星々の輝きが、焼け始めた薄い空の中で一際美しく輝いている。



私は静かな波の音を聴いていた。全身に潮水のベタベタとした感覚と痛みを感じていたが、もう動く気力も湧かなかった。それよりも、どこかに自分の体が流れ着き、止まったという安堵感が支配していた。太陽が昇るまで、うつ伏せで倒れていようと思った。どうやって助かったのかは覚えていない。必死でもがいて船の木片に掴まり、そしてさらに流されて、気がついたら、木片から手を放し、砂浜らしき場所に這い上がった。そこでまた、意識が遠のいた。

やがて、海を砂浜を木立の森を、この世界に日の光が行き渡った。森の奥から闇を惜しむヨナキドリの高い鳴き声が聞こえた。

起きているのか、寝ているのかわからないまま、私は倒れていた。太陽の眩しさに我慢できず、ようやく立ち上がろうかと思ったのは、昼の3分の1が過ぎた頃だった。

満ち潮の波が足先を濡らした。空を流れるいわし雲が、私の上に影を落としながら通り過ぎて行く。風は暖かく、太陽は真夏のものようだった。白い砂浜は、このまま寝ているには眩し過ぎた。髪の毛は潮水に濡らしたまま乾き、バサバサだった。衣服もいたる所が破れている。このまま寝ていたら、干からびてしまいそうだった。波打ち際を離れ、日陰のある木立へ向おうと決めた。立ち上がろうとしたが、ぐらりと倒れた。気持ちとは裏腹に、体には命令が行き届かなかった。意識の半分はまだ宙を浮いている。明るい方向に目を向けると、目の前に火花が散った。吐き気もする。たっぷり潮水を飲んだらしい。私の周りの白い砂浜には、大小いくつもの漂着物が散らばっていた。ほとんどが船の木片のようだった。ここは『嵐の結界』から吐き出された物の流れ着く場所らしい。

「ここは、どこなんだ？」

いくら楽道家の私でも、あれだけの嵐に揉まれて気を失い、偶然流れ着いた先がエステリアであるとは思えなかった。エステリアなら『悪魔の塔』があるはずだ。それを確かめるために、私はもう一度立ち上がる努力を試みた。今度は体が反応するのを確かめながら、ゆっくりと慎重に立ち上がった。木立の森に視界が遮られていた。私は砂浜に足を捕られながら、ふらふらと歩き、森の向こうにあ

る岩山に目をやった。それほど移動する必要はなかった。あまりにも大き過ぎて気づかなかっただけなのだ。そこには、信じられないほどの巨大な物が、天空に向って聳えていた。

「エステリアだ……エステリアなんだ……………」

その塔はプロマロックから見た時よりも、何百倍もの風格を醸し、そこに存在していた。くすんだ青銅色の岩で組んであるのか、日の反射を受けて、少し青みを帯びた輝きを見せている。上の方はそこだけ不気味に集まった渦巻く黒雲を貫き、天空の彼方に消えていた。魔物が作った『悪魔の塔』。呪われた国エステリアの象徴に他ならない。

「嵐の結界を渡れたんだ……」

私は込み上げてくる喜びに疲れを忘れ、声を出して笑い始めた。乾燥した喉がヒリヒリ痛んだが、しばらく笑いは止まらなかった。

とにかく、何を始めるにしても、今は安全な場所で体を休めることが先決だった。

私は動かない体に激を飛ばしながら、なんとか最初に定めた木立の影まで移動して、海を眺め、尻餅をついた。

水平線の向こうに万年雪を被った峰々が見える。それが、昨日までいたプロマロックのあるエレシア大陸だった。見通しが格別にいい。あちらからは毎日眺めていても、いつも霞を通してでしか見えなかったのに、こちらから見ると、くっきりと見えた。『嵐の結界』の内側と外側とでは見え方が違うのか？ それとも『嵐の結界』が荒れ狂った翌日は、いつも鎮まるのだろうか？ 見当もつかなかったが、妙なことだと思った。

日が真南になるまで休み、私は行動を開始した。疲れは残っていたが、動き回れるくらいには回復した。昨日用意した背袋には冒険に必要な様々な物を入れておいたが、船と一緒に消えてしまった。自分の持ち物は身につけているだけの物しかない。出発の時、水夫に貰った短剣だけが腰紐に固く結ばれ、唯一の所持品として残っていた。

彷徨

私は白い砂浜を東へ歩いた。長さ1クリメライほどの砂浜は、半時もあれば、すべてを歩くことができた。砂浜の東端から赤茶けた絶壁が続いている。崖はそこから曲線を描いて、さらに東へ続いていた。崖がどこまで続いているのか興味を持ったが、喉の渴きがそれを許さなかった。声を出そうとすると喉の奥が火傷を負ったような痛い。奪われた水分を補給する必要がある。私は泉を探すために、森の中へと足を進めた。

* * * * *

森の中は涼しかった。針葉樹が多く、地面はぬかるんでいた。シンと静まり返り、生き物の気配がまるでない。鳥の囁き^{さえず}くらい聞こえてもいいものだが、聞こえるのは、自分がぬかるんだ地面を歩くピチャ、ピチャという音だけだった。

しばらく北へ歩くと、水の流れる音が聞こえてきた。その音に先を急いでみると、案の定、小川が右から左へと流れていた。足で跨^{また}いで渡れるほどの小さな小川だった。ようやく喉を潤すことができるかと思ったが、ひどく濁^{にご}っている。手に掬^{すく}ってみると冷たかった。飲んでしまおうかと迷ったが、もう少し小川を上流に上り、水の安全を確かめることにした。やがて木立がまばらになり、森が開け、小さな泉が私の目の前に現われた。源流から集まった小川の水が一度溜まる場所なのだろう。直径5メライ程の円形の池で、水は綺麗に澄んでいた。私は泉の縁^{ふち}に跪^{ひざまず}いた。一度に水を腹に流し込むと危険なので、何度かうがいをしてから、顔を洗い、それから掌で掬^{てのひら}える分だけをゆっくりと飲んだ。冷たい水が喉を通り、腹の中に注がれる。冷たさに、頭が痛くなるほどだった。一息つくと、そのまま腰を降ろし、濡れた手をボロボロになった服で拭った。ようやくこの時になって、私は体中に小さな傷を負っていることに気づいた。海の中で船の藻屑と揉^もまれた時についたのだろう。

上着を脱いでそれを泉の水で荒い、手拭い代わりにして、体についた塩を拭いた。かなりしみたが、喉に潤いが戻ったので深刻な痛みではなかった。

それよりも、ここがエステリアだとすれば、魔物や野獣に対する準備をしておく必要があった。日のあるうちに、民家にも辿り着きたい。私は腰紐に結わえてあった短剣を外し、真っ直ぐに伸びた手頃な木の枝を切り落とすと、枝の樹皮を剥いで縄を縫い、その縄で短剣を枝の先にしっかりと結び付けた。本当は剣士の持つような両手持ちの剣が欲しいところだったが、手作りの槍でも、武器がないよりはマシだった。

槍を手に、今度は逆に、小川に添って下った。民家は飲める水の近くにあるものだ。そう自分に言い聞かせて歩くしかなかった。砂浜から入って来た方角は覚えていた。私はその前の小川の別れ目で、砂浜に通じる側と違う道を選んだ。



小川は揺るやかに下り、ほんの少しだが、左へ弧を描いて流れていた。ひたすらその流れに従って森を進んだ。

相も変わらず、森はシンと静まり返り、川のせせらぎと自分の足音しか聞こえない。その静けさは、あまりにも不気味で、まるで、見えない魔物にじらされているような感覚だった。向こうはとっくにこちらのことを包囲していて、いつでも襲いかかれるのに、私の行動を森の影から笑みを浮かべて見ているような、そんな嫌な静けさだった。

突然、右手の方でガサッと茂みの揺れる音がした。私は槍の矛先を音のした方に向け身構えた。十分に警戒をしていたつもりだったが、沈黙の時間が余りに多かったためか、反応が遅れた。思った方向とは、まるで違う方角から何かが背中に飛びつき、前のめりに倒れた。首を捻って見ると、赤い犬狼いぬおおかみだった。犬狼は喉元に鋭い牙を立てようとしている。咄嗟とっさに私は飛び起き、槍を大きく振るって離れた。背中に激痛が走る。犬狼は振り落とされる一瞬のうちに私の背中に爪を立て、何本もの深く細長い傷をつけていた。その動きは遥かに想像を越えていた。背中が火照るはてように熱くなり、脈打つのを感じた。いつの間にか赤い犬狼は6匹現われ、私はすっかり囲まれていた。どう見ても不利だ。背中から流れ出す血は腰から足を伝い、ぬかるんだ地面へと吸い込まれた。出血が多い。このまま戦っても、やがて意識が遠くなり、犬狼たちの餌食となるだろう。私は槍を構えたまま、一步一步後ずさって間合いを広げた。何とかこの状況から脱し、人のいる場所に辿り着きたかった。漂着で失った体力に鞭打むちうってきたが、もう歩くのが精一杯だった。

一番近くにいた一匹が、たまりかねて私に飛び掛かってきた。私は腰を屈め、その犬狼の喉元に槍を突き刺した。それは見事に命中し、先走った犬狼は声にならない叫び声を上げ、湿った地面に倒れた。これを見た他の犬狼たちは一瞬たじろいだようだったが、状況が変わっていないことを察したのか、再びジワジワと間合いを詰め始めた。今の攻撃を躲かわせたのはまぐれだった。このまま戦うどころか、あと半時もたてば、自分は動くこともままならなくなりそうだった。

「こんな所で死んでたまるか……」

たとえ、戦える状態でなくても、戦わなくては、私に生きる望みはなかった。私は腹を決めると、槍を思い切り振るえるだけの広い場所を求めて犬狼たちを誘った。

犬狼たちも私の行動が変わったことを本能で感じたのだろう。警戒し、今までよりは距離を置いて追ってきた。私は小川から道を南に外し、砂浜へ向かう方向に犬狼たちを誘導した。木立から抜け出せれば、少しは優位に戦える。森の木漏れ日が広さを増してきた。いつ火がつくかわからない戦いを引き摺りながら、私は慎重に足を進めた。木漏れ日が直射の日差しに変わった。砂浜に出た。犬狼たちが眩しさに馴れるまでの短い時間が、私に残された最後の勝機だった。



白い砂浜に駆け出ると、つられて犬狼たちも太陽の下に駆け出た。その機を逃さず、私から犬狼の中に飛び込んだ。飛び掛かってくる犬狼の腹を槍で貫いた。体が空中にあるうちは方向を変えられない。それが犬狼の弱点だった。残りは4匹だ。犬狼たちは分散して私を囲もうとしていた。砂浜に出て、一気に片を付ける作戦だったが、彼らも私の作戦にのるほど浅幕ではなかった。私の周りをゆっくりと回り、どう、息の根を止めてやろうか算段を始めた。体力は限界に達していた。日の照り付ける砂浜に出たことが、返って裏目に出ている。意識が朦朧としてきた。私は槍を水平に構え、どの方向から襲われてもいいように神経を集中させる。あと4匹。それだけを考えようとした。

1匹が吠えようと、犬狼たちは一斉に襲い掛かってきた。私は最後の力を振り絞って横に飛び、真一文字に槍を振るった。1匹の喉と、もう1匹の腹を槍は横に斬り裂いた。2匹は砂の上に落下し、身悶えして悶絶した。あと、2匹だ……。戦いを続けようとする気持ちは私の中に残っていた。

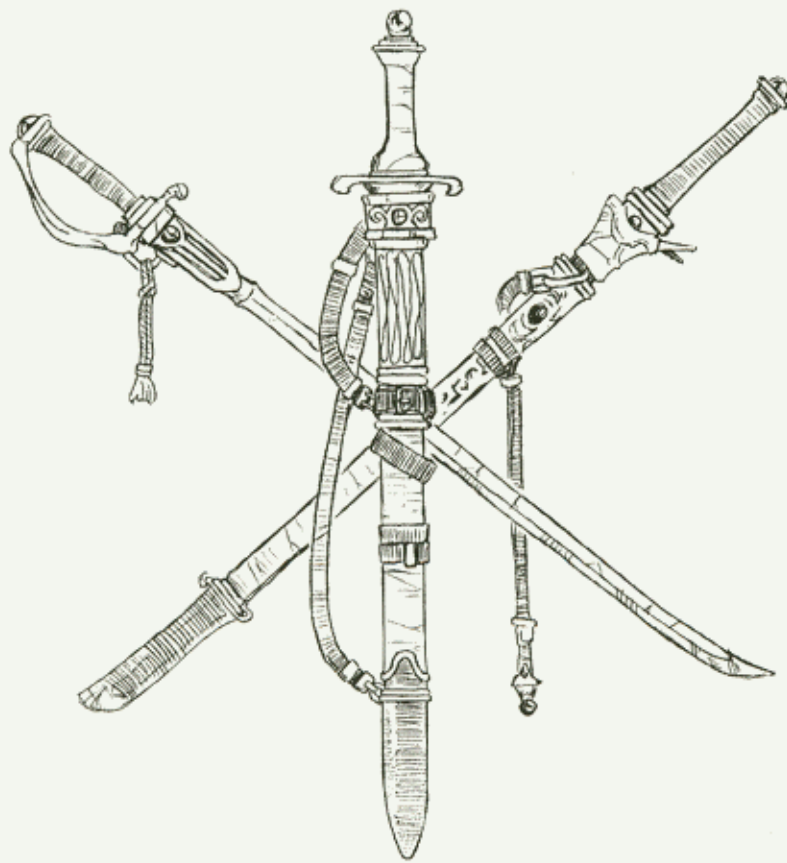
だが、ここまでだった。私の意識はふいに遠のき、砂地に膝を付いて、ぐらりと倒れた。残った犬狼たちがよだれを垂らしながら近づいてくるのがわかった。私の体は、もう寝返りを打つことさえできなかった。苦痛すら感じない。

激しく打ち鳴らされるドラの音のような大音響も静かに聞こえてきた。なんの音だろう……。意識や苦痛までも失った後で、犬狼に自分の肉を食べられている音だろうか……。

やがて、想像すらできなくなり、私は深い深い眠りに落ちた。

『イース～失われし古代王国』冒頭部より（初版原文を翻訳）





第三部 操作説明

■ゲーム開始の前に

1. イースエターナルを起動するときは、他のアプリケーションを全て終了させてください。
2. イースエターナルは、イースエターナルのCD-ROMがないと起動することができません。イースエターナルの起動は、必ずイースエターナルのCD-ROMがCD-ROMドライブにセットされている状態で行ってください。
3. イースエターナルのCD-ROMは、イースエターナルをプレイするパソコン本体に内蔵、または直接接続されているCD-ROMドライブにセットしてください。ネットワーク環境でのプレイおよびインストールはできません。
4. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリューム設定が適切かどうか確認してください（BGMの初期設定は【CD】です）。ボリューム設定についてはP110【ボリュームコントロールを確認する】をご覧ください。
5. アクティブデスクトップの【Webページで表示】をONにしていると、画面表示がおかしくなったり、動作が異常に遅くなることがあります。この場合は【Webページで表示】のチェックマークをOFFにしてください。
6. 【ゲーム開始】時に【必要な***.dllが見つかりません】というエラーメッセージが表示された場合は、DirectX5のインストールが必要です。DirectX5のインストールについてはP104【DirectX5のインストール】をご覧ください。

■動作環境

OS : Windows95日本語版専用

CPU : Pentium / 486DX2 66MHz以上 (Pentium 100MHz以上推奨)

必要メモリ : 16MB以上

HDD空き容量 : 70MB以上

ディスプレイ : 640×480ドット以上 / 256色表示可能

対応音源 : Windows95対応のPCM音源 / CD-DA / MIDI音源 (GM規格)

CD-ROMドライブ : 2倍速以上

本製品にはDirectX5を添付しておりますが、すでにDirectX2以降をインストールされている場合は、本製品添付のDirectX5をインストールしなくても、問題なくプレイしていただけます。

本製品添付のDirectX5は、イースエターナルのセットアップ時に自動的にインストールされることはありません。従って、イースエターナルをセットアップしても、すでにインストールされているDirectXと置き換わることはありません。

本製品を快適にプレイしていただくためには、DirectDraw、DirectSoundに正規に対応したドライバを持つグラフィックボード、サウンドボードが必要です。本製品添付のドライバで正常に動作しない場合には、お使いのパソコンおよびボードなどに対応したデバイスドライバをパソコンおよびボードなどの製造元から入手し、組み込んでいただく必要があります。ご了承ください。

本製品はWindows3.1、WindowsNTでは動作しません。

■セットアップとゲーム開始

■起動

Windows95を起動し、イースエターナルのCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。



セット後しばらくすると自動的に起動画面が表示されます（オートプレイ機能をONにしている場合）。

オートプレイ機能をOFFにしている場合は、マイコンピュータを開き、CD-ROMドライブ【YS1_WIN】をダブルクリックします。

イースエターナルのCD-ROMをCD-ROMドライブにセットしないで起動すると正常に動作しません。CD-ROMをセットしないで起動してしまった場合は、起動画面の【終了】をクリックしてイースエターナルを終了し、CD-ROMをセットした状態で起動し直してください。

■セットアップ...インストール

イースエターナルを起動し、起動画面の【セットアップ】をクリックします。画面の指示に従ってインストールしてください。

■ゲーム開始

1. イースエターナルを起動し、起動画面の【ゲーム開始】をクリックします。

【ゲーム開始】時に、【必要な***.dllが見つかりません】というエラーメッセージが表示された場合は、DirectX5のインストールが必要です。インストール方法はP104【DirectX5のインストール】をご覧ください。

2. タイトル画面が表示されます。クリックするとスタートメニューが表示されます。



NEW GAME

初めからゲームを開始します。

【NEW GAME】の文字にカーソルをあわせクリックするとオープニングが始まります。オープニングが終了するとゲーム画面が表示されます。オープニングをとばすときは画面をクリックします。

LOAD

続きからゲームを開始します。【LOAD】の文字にカーソルをあわせクリックするとデータ一覧が表示されます。続きをするデータにカーソルをあわせクリックしてください。

環境設定

様々な設定を行うことができます。各項目についてはP94【OPTION】をご覧ください。

■削除... アンインストール

1. イースエターナルを起動します。
2. 起動画面の【削除】をクリックします。
3. 確認メッセージが表示されます。【OK】をクリックすると削除(アンインストール)されます。

イースエターナルを再度インストールする場合は、必ずイースエターナルを起動し直してから行ってください。

■マウスとキーボードの機能

イースエターナルは、マウスとキーボードに対応しています。どちらか一方でも、併用でもプレイすることができます。

■マウス

クリック (左クリック)	決定/実行
右クリック	キャンセル/一つ前の状態に戻る ウィンドウを閉じる アイテムを使う
カーソルを画面の1番下へ移動	アイコンの表示 (セーブ、ロードなどの実行) アイコンについてはP92【アイコン】をご覧ください。

■キーボード

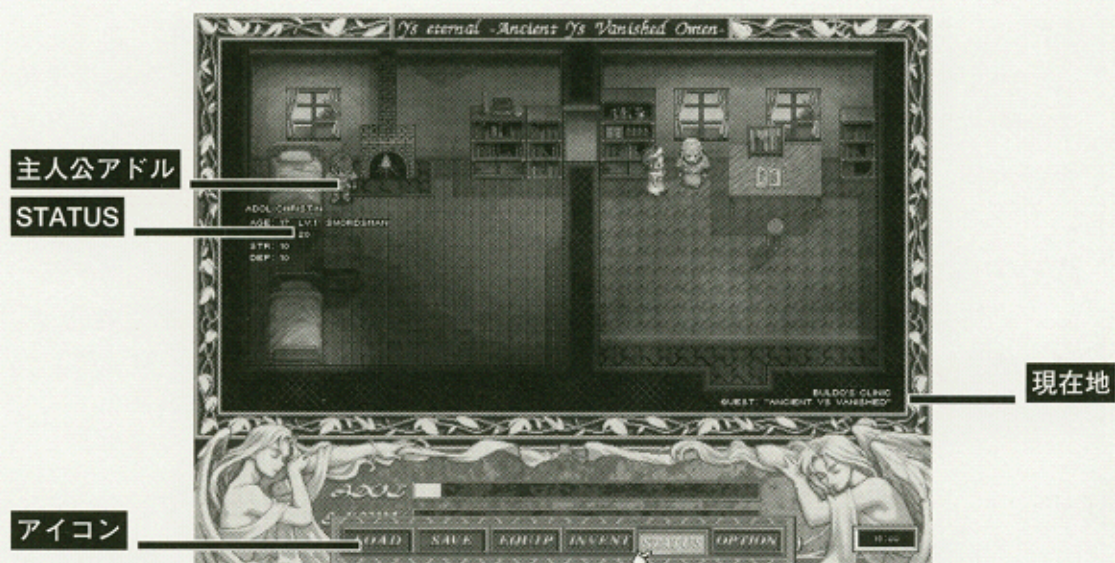
矢印キー←/→/↑/↓	矢印の方向へ移動
テンキー4/6/8/2	4=左/6=右/8=上/2=下へ移動
RETURN/ENTER	決定、実行 アイテムを使う
ESC/テンキー0	キャンセル/ひとつ前の状態に戻る ウィンドウを閉じる メインメニューの表示、非表示
R	本を読む
F1	LOAD
F2	SAVE
F3/E/テンキー*	EQUIPMENTの表示、非表示
F4/I/テンキー+	INVENTORYの表示、非表示
F5/S	STATUSの表示、非表示
F6/O	OPTIONの表示、非表示
ALT+TAB	アプリケーションの切りかえ
ALT+F4	ゲームを終了する
ALT+F8	フレームレートの表示、非表示

キーボードでのプレイをしばらく続けると、自動的にカーソルは表示されなくなります。再度マウスを使用すると表示されます。

キーボードで斜め方向へ移動するには、矢印キーまたはテンキーの隣り合う2つのキーを同時に押します。

■ゲーム画面での操作

主人公アドルを操作して冒険を進めます。



アドルの移動

マウスの左ボタンを押している間カーソルの方向に移動します。
ボタンを離すと立ち止まります。

左ボタンを素早く2度押す（2度目は押し続ける）と走ることができます（キーボードの場合はキーを素早く2度押します）。



移動方法の変更

【OPTION】の【操作・入力】の【歩き方】を【カーソルに向かう】に設定すると、左ボタンを押さなくてもアドルはカーソルの方向に自動的に移動します。この設定のとき、クリックまたはカーソルをアドルに近づけると立ち止まることができます。カーソルを遠くへ離すと、カーソルの形が変り走ることができます。

移動方向の変更

【OPTION】の【操作・入力】の【移動方向】で方向を限定することができます。【4方向】は上下左右のみ、【8方向】は上下左右、左上、右上、左下、右下のみ移動が可能です。

話す

話したい相手にぶつかります。また、特別な場所ではメッセージが表示されることもあります。

攻撃

攻撃したいモンスターにぶつかります。アドルがダメージを受けるとはね飛ばされます。真正面からモンスターにぶつからずに、少しズレてぶつくとダメージを受けずに攻撃することができます。

HPの回復

HPは、町や村、草原で何もせずにじっと立ち止まっていると回復します。神殿の奥や廃坑など、立ち止まっても回復しない場所もあります。ポーションやリングなどを使って回復することもできます。

アイコンの表示

カーソルを画面の1番下に移動するとアイコンが表示されます。アイコンについてはP92【アイコン】をご覧ください。
アイコンはファンクションキーにも対応しています。対応についてはP88【マウスとキーボードの機能】をご覧ください。

武器や防具の装備

イースエターナルでは、武器や防具を手に入れても自動的に装備されることはありません。武器や防具を手に入れたら、忘れずに【Equip】を実行し装備しましょう。装備の方法はP92【Equip】をご覧ください。

アイテムを使う

持っているアイテムを使ったり、確認する場合は【INVENT】を実行します。イースエターナルでは、鍵などの持っているだけで自動的に効果を発揮するものと、使わないと効果を発揮しないものがあります。アイテムの使用方法などはP93【INVENT】をご覧ください。

扉、宝箱を開ける

扉や宝箱の正面にぶつかります。ただし、鍵が無いと開かないものもあります。必要な鍵を持っていれば正面にぶつかるだけで開きます。

セーブ

【SAVE】を実行します。ボスとの戦闘以外は、どこでもセーブすることができます。

■アイコン

画面の1番下にカーソルを移動するとアイコンが表示されます。
実行したい項目をクリックします。アイコンはファンクションキーにも対応しています。
右クリックまたは【戻る】でウィンドウを閉じます。

LOAD

以前保存した続きからゲームを開始します。実行するとデータ一覧が表示されます。続きをするデータにカーソルをあわせクリックしてください。

SAVE

現在の状態を保存します。実行するとデータ一覧が表示されます。保存したい番号にカーソルをあわせクリックしてください。
すでに保存データがある番号を選択し実行すると上書きされます。

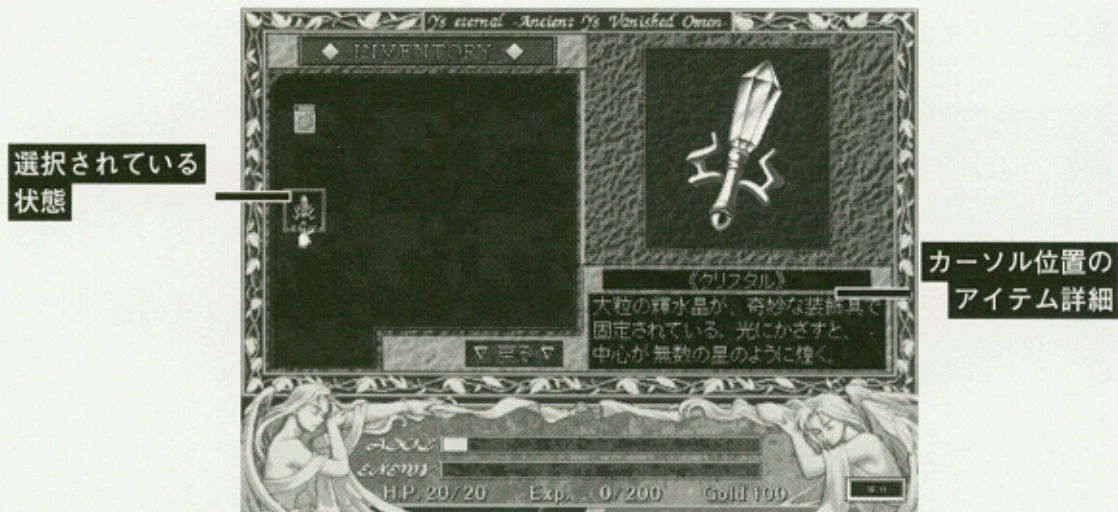
EQUIP

武器や防具などを装備します。装備したいものにカーソルをあわせクリックすると装備できます。現在装備されているものには青色の枠がつきます。
ステータスにはカーソル位置の武器などによる変化が表示されます。



INVENT

アイテムを使うことができます。使いたいアイテムにカーソルをあわせクリックします。現在選択されているものには青色の枠が付きます。



アイテムには3つのタイプがあります。各アイテムについてはP100【アイテム】をご覧ください。

- ①持っているだけで効果を発揮するもの（鍵など）
- ②選択後、【INVENT】画面を閉じると効果を発揮するもの
- ③選択後、ゲーム画面で右クリックすると効果を発揮するもの

STATUS

アドルの現在の状態と現在地の表示、非表示を切り替えます。アドルの状態は画面の左中央、現在地は右下にそれぞれ表示されます。

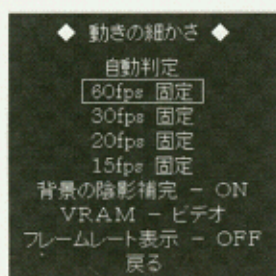
OPTION

移動方法や音源などの設定を行うことができます。各項目については次ページをご覧ください。

■ OPTION

設定したい項目にカーソルをあわせクリックします。
右クリックまたは【戻る】でウィンドウを閉じます。

■ 動きの細かさ



キャラクターの動きやグラフィックの滑らかさを、お使いのパソコンやビデオボードなどにあわせて設定することができます。

動作が異常に遅い場合、下記の設定を変更すると改善される場合もあります。

自動判定～15fps固定

1秒間に何回画面を書きかえるか設定します。大きい数字ほど書きかえる回数が多くなり、動きが滑らかになります。

【フレームレート表示】を【ON】にして表示される【fps】値が65以上、あるいは15未満、または場所によって大きく変動するような場合は【自動判定】に設定しておくことをお勧めします。

背景の陰影補完

【ON】にしておくと同窟などの陰影の表示が滑らかになります。

VRAM

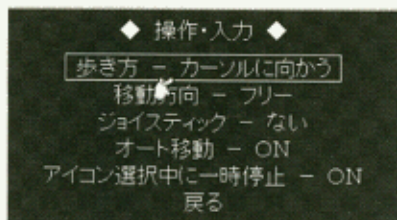
高速処理のためにプログラムがどのようにデータを持つかを指定します。【システム】に設定するとパソコンのシステムのVRAMを、【ビデオ】にするとビデオボードのVRAMを使用します。どちらが高速かはお使いのビデオボードにより異なります。お使いのパソコンまたはビデオボードのマニュアルなどをご覧ください。

フレームレート表示

【ON】にしておくと同画面の左上に【fps】が表示されます。

■操作・入力

アドルの移動方法や方向を設定します。



歩き方

アドルの移動方法を設定します。

ボタンのON/OFFで指定

マウスの左ボタンを押している間、カーソルの方向に移動します。

左ボタンを離すと立ち止まります。

左ボタンを素早く2度押す(2度目は押し続ける)と、左ボタンを押している間、カーソルの方向に走り続けます。

カーソルに向かう

マウスの左ボタンを押さなくても自動的にカーソルの方向に移動します。

クリックまたはカーソルをアドルに近づけると立ち止まり、遠くへ離すとカーソルの形が変わり走ることができます。

移動方向

アドルの移動方向を限定することができます。

フリー 360度移動可能です(キーボードの場合は8方向になります)。

8方向 上下左右、左上、右上、左下、右下の8方向のみ移動可能です。

4方向 上下左右の4方向のみ移動可能です。

ジョイスティック

【ある】の場合はジョイスティックの使用が可能です。接続していても【なし】になっている場合はジョイスティックは使用できません。

オート移動

【ON】にすると障害物を自動的に避けて移動します。

アイコン選択中に一時停止

【ON】にするとカーソルがアイコンの上にあるときアドルは立ち止まります。

■BGM・効果音



CD-DA、MIDI/GM

BGMを演奏する音源を設定します。現在選択されているものは青色で表示されます。

【MIDI/GS】【MIDI/SC-88】に設定するには、「イースMIDIスーパーコレクション」等に収録されている各音源専用データのインストールが必要です。

演奏、効果音

BGMの演奏を止めるには【演奏】を、効果音を鳴らさないようにするには【効果音】を【OFF】にします。

ボリューム調整

BGMのボリュームは【MIDI/CD MUSIC VOLUME】のつまみを、効果音は【SOUND EFFECT VOLUME】のつまみを左右にスライドさせて調整します。

サウンドボードの機種によって、上記の方法ではボリューム調整できない場合があります。その場合は、イースエターナルを終了し、Windows95のボリュームコントロールで調整してください。Windows95のボリュームコントロールについてP110【ボリュームコントロールを確認する】をご覧ください。

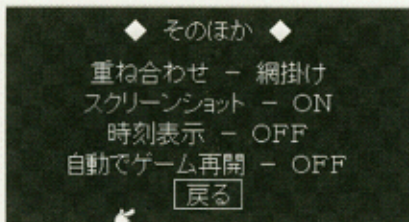
■画面の明るさ



右側のツマミを上下にスライドさせて、お使いのディスプレイにあわせて明るさを調節してください。

【標準に戻す】で初期設定値に戻ります。

■そのほか



重ね合せ

壁や屋根などとアドルが重なったとき、【網掛け】ではアドルの姿が見えたままになり、【通常】では見えなくなります。

スクリーンショット

【ON】にして【PrintScreen】キーまたは【copy】キーを押すとスクリーンショットを撮ることができます。撮ったスクリーンショットは、イースエターナルホルダーの中に、BMP画像として撮った順番に保存されていきます。

時刻表示

【ON】にすると画面の右下に時刻が表示されます。

自動でゲーム再開

【ON】にすると自動的に最新のセーブデータの続きから【ゲーム開始】します。【OFF】にするとデータを選択して【ゲーム開始】することができます。

ゲームオーバー時に画面をクリックすると自動的に最新のセーブデータの続きから再開されます。【自動でゲーム再開】の設定は影響しません。

■ 武器・防具・アイテム一覧

■ 武器・防具

ショートソード



値段も手頃な小振りの剣。扱いやすく日常的な用途にも使える。戦闘にはあまり効果を望めない。

ロングソード



鋼鉄製の長剣。幅広な造りのため相当の重量で扱いづらいが、この破壊力は戦闘で真価を発揮する。

タルワール



遥か東方より伝来したといわれる貴重な刀剣。湾曲した鋭利な刃は絶大なる攻撃力を秘めている。

シルバーソード



華麗な装飾が施された長剣。刀身が放つ純白の輝きは、邪悪な存在を打ち滅ぼす力を備える。

フレイムソード



刀身に炎をまとう、最強の魔剣。その斬撃は、物質を透過しながら焼尽くすため、防ぐ術はない。

スモールシールド



硬質の木材を金具で補強した小型の盾。値段も手ごろで扱いやすい。強度と守備範囲には難がある。

ミドルシールド



なめし皮で裏打ちした中型の盾。大きさの割には軽くて扱いやすくしかも強度にも優れている。

**ラージシールド**

鋼鉄でできた大型の盾。かなりの重量のため扱うのは困難。それに見合うだけの防御力は見こめる。

**シルバーシールド**

美しい細工が施された白銀の盾。邪悪な者を寄せつけないよう、神への祈りが表面に刻まれている。

**バトルシールド**

荒ぶる炎の力の加護を得た盾。扱う者によっては、あらゆる攻撃を遮断できる力を秘めている。

**チェーンメイル**

細かな鉄鎖を編みこんで作られた防具。風通しがよく動きやすい。打撃に弱いという難点がある。

**プレートメイル**

鋼鉄の板を張り合わせた鎧。戦闘では頼もしい防御力を発揮する。体力のある者しか装着できない。

**リフレックス**

特別な樹脂で強化された鎧。軽くて動きやすいにも関わらず、頑丈さは鉄の鎧を上回る。

**シルバーアーマー**

美しい装飾が施された白銀の鎧。神の祝福が与えられているため、身に着けた人間を邪気から守る。

**バトルアーマー**

荒ぶる炎の力の加護を得た鎧。全ての攻撃に対する耐性を備えるため、どんな敵にも対処できる。



パワーリング

青銅の指輪。筋力や潜在力を倍増する力をもたらし、戦闘では大きな助けになる。



リングメイル

真鍮でできた指輪。周囲に結界を張り、外部からの衝撃を半減してくれる。



タイマーリング

珊瑚の化石でできた指輪。時の流れの重圧で周囲の邪悪な生き物を拘束し、動作を鈍くする。



ヒールリング

聖なる祝福を与えられた指輪。邪気に汚染された場所でも、体調の回復と安らぎを与えてくれる。



イビルリング

はめた者の心を悪で染め抜き、心身を滅ぼす恐るべき指輪。血のような文様が施されている。

■ アイテム



イースの本

美しい文様に縁取られた皮張りの古文書。失われた文字で書かれている。本を持っていれば【R】キーで読むことができる。



宝箱の鍵

奇妙な紋章が彫られた青銅の鍵。同じ紋章のついた宝箱であれば、すべて開けることができる。

**牢屋の鍵**

武骨でずっしりとした鉄製の鍵。先端の部分は少し錆ついている。

**神殿の鍵**

ルビーと金の細工が施された美しい鍵。差しこみ部分がねじれた複雑な形状をしている。

**象牙の鍵**

淡い黄白色の象牙でできた鍵。縞状に絡みあった文様で縁取られ繊細な細工がほどこされている。

**大理石の鍵**

鮮やかな模様で彩られた、翠色の大理石の鍵。差しこむ部分は三叉槍のような形状をしている。

**ダームの鍵**

青く輝く鉱石でできた鍵。握りはエステリアの遺跡で散見する紋章を意図したもののようなのだ。

**クリスタル**

大粒の輝水晶が、奇妙な装飾具で固定されている。光にかざすと、中心が無数の星のように煌く。持っているだけで効果を発揮する。

**ロダの種**

エステリアに存在したという樹木の種。柔らかな果肉質の部分の味はどんな食べ物にも勝るといふ。選択し、ゲーム画面で右クリックすると食べることができる。

**銀の鈴**

古来より伝わるゼピック村の宝。村を災厄から護ってきたという。振ると涼やかな音が響きわたる。



銀のハーモニカ

吹くとききれいな音色が奏でられる銀でできた古いハーモニカ。純白の輝きをにじませている。



偶像

ずっしりと重いブロンズ像。古代の飛竜をかたどっている。手に取ると静寂に身を浸した気分になる。



ロッド

魔導士が携えるような短い棒状の杖。表面にびっしりと呪術的な紋様が彫りこまれている。



メガネ

年代物の古びた片眼鏡。読書用のものらしいが、レンズは度が入っていない。選択し、ゲーム画面で右クリックすると使うことができる。



ブルーアミュレット

ジェンマの家系に受け継がれた魔除け。凛とした青い輝きと、微かな冷気をまとっている。選択し、身に着けておくと効果を発揮する。



ルビー

繊細な金の装飾が施された大粒の紅玉。作られたのはごく最近のようだ。



サファイアの指輪

青い宝玉がはめられた指輪。裏側には送り主のものとおぼしきメッセージが刻まれている。



ネックレス

金の首飾り。ちりばめられたルビーも小粒のものが多い。わりと乱雑に扱われた形跡がある。

**金の台座**

純金製の台座。上部に小型の球体を乗せるらしいくぼみがる。上に何を乗せていたのかは不明。

**ヒールポーション**

高山植物のジキタリスを煎じた、真紅の飲み薬。心身の不調をたちどころに回復する効果を持つ。選択し、ゲーム画面で右クリックすると使うことができる。

**ウィング**

翼をかたどった呪符。立ち寄った町や村へ一瞬の内に跳躍できる。選択し、ゲーム画面で右クリックすると使うことができる。ただし、強力な結界内など使えない場所もある。

**ハンマー**

ありふれた鉄製の鎚。くい打ちや岩を砕くときに使用する。選択し、ゲーム画面で右クリックすると使うことができる。

**ミラー**

映りこんだ景観を一時的に静止させる鏡。耐久力に限界があり、数回ほど使うと壊れてしまう。選択し、ゲーム画面で右クリックすると使うことができる。

**マスクオブアイズ**

石の仮面。額にはヒスイが埋めこまれている。目の穴を通して覗けるようになっている。選択し、【INVENT】画面を閉じると効果を発揮する。

**ブルーネックレス**

青く輝く不思議な鉱石で作られた首飾り。強力な破邪の力を秘めており、あらゆる呪いを打ち消す。選択し、身に付けておくと効果を発揮する。

■ DirectX5のインストール

本製品にはDirectX5を添付しておりますが、すでにDirectX2以降をインストールされている場合は、本製品添付のDirectX5をインストールしなくても問題なくプレイしていただけます。

まず、本製品添付のDirectX5をインストールしないでゲームを始めてください。

【ゲーム開始】を実行したときに、【必要な***.dllが見つかりません】というエラーメッセージが表示される場合は、DirectX5のインストールが必要です。以下をよく読んでからDirectX5をインストールしてください。

■ インストール前の確認事項

1. P86【セットアップ】が正しく行われているか、また、P84【ゲーム開始の前に】および【動作環境】を満たしているか再度確認してください。
2. お使いのパソコンおよびボードなどのデバイスドライバがDirectX5に正規に対応しているか各製造元にご確認ください。対応していない場合は、対応しているデバイスドライバをパソコンおよびボードなどの製造元から入手し、組み込んでください。

■ DirectXについて

DirectXはWindows95用追加機能ソフトです。主に、画面表示、サウンド、ネットワーク関連の機能に影響します。そのためDirectXのインストールには注意が必要です。特に、機種によっては特定のDirectXのバージョンに対応していなかったり、最新のDirectXがインストールされている機種に、古いDirectXを重ねてインストールすると、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。

イーサターナル付属のDirectX5のインストールは、マイクロソフト社製のDirectXセットアッププログラムによって行われます。このセットアッププログラムは、お使いのデバイスドライバがDirectXに対応しているかどうかをチェックし、対応していない場合はDirectX5に付属しているデバイスドライバと置き

換えるかどうかを確認します。確認なしで置き換えることはありません。
お使いのパソコンにインストールされているDirectXのバージョンが2から5以外の場合や、これまでDirectXがインストールされていなかった場合、DirectX5をインストールすることによって、ディスプレイに何も表示されなくなったり、Windows95が起動しないなどのトラブルが生じる可能性があります。
トラブルが生じた場合は、マイクロソフト社またはお使いのパソコンおよびボードなどの製造元にご相談ください。

■DirectX5のインストール

1. Windows95を起動します。
2. アプリケーションを全て終了してください。
3. イースエターナルのCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。

オートプレイ機能を【ON】にしている場合は、セット後しばらくするとイースエターナルの【起動画面】が表示されますので、【起動画面】の【終了】をクリックし、イースエターナルを終了してください。

4. マイコンピュータを開き、CD-ROMドライブ【YS1_WIN】を選択し、【ファイル (E)】、【開く (O)】を実行します。
5. 【Dxinst.exe】を実行します。マイクロソフト社製のDirectXセットアッププログラムによってインストールが開始されます。
6. インストールが終了したら、P86【セットアップとゲーム開始】の方法でイースエターナルを起動してください。

■トラブルシューティング

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルP84【動作環境】を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。
2. 本マニュアルP87【削除...アンインストール】に記載されている方法でイースターナルをアンインストールし、再度インストールし直してプレイしてください。

再度インストールする前にスキャンディスクを実行すると改善される場合があります。スキャンディスクの方法はWindows95のマニュアルをご覧ください。

3. お使いのパソコンおよびボードなどが、Windows95日本語版およびDirectX2以上またはDirectX5に正規に対応しているか、パソコンおよびボードなどの製造元にご確認ください。対応していない場合は、対応しているデバイスドライバを各製造元から入手し、組み込んでください。
4. DirectXおよびディスプレイドライバやサウンドドライバなどのデバイスドライバを最新のものにしてください。入手やセットアップの方法はパソコンおよびボードなどの製造元にお問い合わせください。
5. アクティブデスクトップの【Webページで表示】のチェックマークをOFFにしてプレイしてください。
6. BGM、効果音をOFFにしてプレイしてください。
7. イースターナル以外のアプリケーションを全て終了させてからプレイしてください。

8. 常駐しているもの(ユーティリティなども含む)との相性、または干渉によるトラブルの可能性があります。常駐しているものを全てはずしてプレイしてみてください。
9. Windows95の【コントロールパネル】の【画面の設定】で、フォントサイズを【小さいフォント】に設定してください。
10. Windows95の【コントロールパネル】の【マウスの設定】で、【ポインタの軌跡を表示しない】ように設定してください。
11. 増設しているボードなどを全てはずしてプレイしてみてください。
12. Windows95の設定を初期設定に戻してプレイしてみてください。

■ゲームが開始できない

【ゲーム開始】時に【必要な***.dllが見つかりません】というエラーメッセージが表示された場合は、DirectX5のインストールが必要です。インストール方法はP104【DirectX5のインストール】をご覧ください。

■パソコンが起動しない／画面に何も表示されない

DirectX5のインストール後、画面が真っ黒になったまま停止してしまうなどの症状が生じた場合は、いったんパソコン本体の電源を切り、10秒ほど経過した後、起動し直してください。

以上の操作を行っても症状が改善されない場合はセーフモードで修復できる場合もあります。ただし、セーフモードでの操作を誤ると他の機能にも影響をおよぼす可能性があります。よくわからないときは、わからないまま操作を続けず、パソコンおよびボードなどの製造元や詳しい方にご相談になってから行ってください。

セーフモードでの起動方法

1. パソコンの電源を入れ、【Starting Windows95・・・】または【Windows95を起動しています】と表示されているときに【F8】キーを押します。Windows95起動メニューが表示されます。
2. メニューの【Safe mode】を選択し実行します。
3. 画面の指示にしたがってキーボードの種類などを答えるとセーフモードで起動します。
4. 起動したら、下記【ディスプレイドライバの確認・選択の方法】を参照して正しいディスプレイドライバを選択します。選択が終了したらパソコンを再起動します。

■画面の表示がおかしい

DirectX5のインストールによって、ディスプレイドライバが正しく選択されていない可能性が有ります。以下の【ディスプレイドライバの確認・選択の方法】を参照し、お使いのボードにあったディスプレイドライバを選択し直してください(NEC製PC9821シリーズにビデオボードを拡張している場合、DirectX5のインストール時に、本体内蔵のディスプレイドライバが自動的に選択されることがあります)。

ディスプレイドライバの確認・選択の方法

以下はWindows95標準の手順です。お使いのパソコンなどによっては手順が異なる場合があります。よくわからないときはわからないまま操作を続けず、パソコンおよびボードなどの製造元や詳しい方にご相談になってから行ってください。

1. 【マイコンピュータ】の【コントロールパネル】を開きます。
2. 【コントロールパネル】の【画面】を開きます。

3. 【画面】の【ディスプレイの詳細】を選択します。
4. 【ディスプレイの詳細】の下部【ディスプレイの変更】ボタンをクリックします。
5. 【ディスプレイの変更】ダイアログの【アダプタの種類】の【製造元/バージョン/現在のファイル】を確認します。
6. 【ディスプレイの変更】ダイアログの【アダプタの種類】の【変更】ボタンをクリックします。
7. 【デバイスの選択】ダイアログの【すべてのデバイスを表示】スイッチをクリックします。
8. 【製造元】を選択すると【モデル】にボード名一覧が表示されます。
9. 一覧からお使いのディスプレイアダプタ(ビデオボード)を選択します。一致するものが無い場合はパソコンおよびボードなどの製造元にお問い合わせ下さい。

■最初は正常に動作していたが突然動作しなくなった

イースエターナル以外のDirectX対応アプリケーションのインストールによって、DirectXがイースエターナル未対応の古いバージョンに書き換えられている可能性が有ります。この場合はDirectX5をインストールし直してください。また、ファイルを消去してしまっていたり、動作に適さない環境に変更されている場合もありますので、再度各ドライバを正しく選択し、設定などを正常に動作していた時の状態に修正して下さい。

■BGM、効果音が正常に再生されない／鳴らない

ボリュームコントロールを確認する

タスクバーのスピーカーアイコンをクリックします。全体の音量は【ボリュームコントロール】、効果音は【WAVE】の音量を調節します。BGMを【MIDI】に設定している場合は【MIDI】、【CD】の場合は【CD】の音量を調整します。

タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、コントロールパネルを開き【マルチメディア】の【オーディオ】タブにある【音量の調節をタスクバーに表示する】をチェックします。

CD-ROMドライブの設定を確認する (CD-ROMドライブが複数ある場合)

コントロールパネルを開き【マルチメディア】を実行します。【音楽CD】タブをクリックし【音量の設定】の【CD-ROMドライブ】に設定されているドライブにイーサターナルのCD-ROMがセットされているか確認します。設定されているドライブにイーサターナルのCD-ROMがセットされていないと【CD】でBGMをお楽しみいただくことはできません。

DirectXによるトラブル

DirectX2以降に未対応のサウンドボードを使用していると、BGM、効果音が正常に再生されません。また、未対応のボードにDirectXをインストールすることによって、デバイスドライバが置き換わり、正しく動作しない場合があります。DirectX5をインストールする場合には、事前に必ずパソコンおよびボードなどの製造元にご確認ください。

DirectX5をインストールすることによって、各機能に対応したドライバが正しく選択されていない場合は、再度各ドライバを正しく選択し、設定などを正常に動作していた時の状態に修正してください。以上の操作を行っても状態が改善されない場合は、パソコンやボードなどの製造元にお問い合わせください。

■動作が異常に遅い

P94【動きの細かさ】を実行します。

まず【VRAM】の設定を変更してみてください。次に【fps】を小さい数字または自動設定にしてみます。それでも遅い場合は【背景の陰影補完】を【OFF】にしてみてください。

お使いのパソコンや動作環境によっては、設定を変更しても全く変化が現れない場合もあります。

■ハングアップする (Microsoft IME97 Ver.1.0のトラブル)

日本語入力システム【Microsoft IME97 Ver.1.0】がセットアップされている機種では、まれに起動時やプレイ中に原因不明のエラーが発生しハングアップすることがあります。この症状は【Microsoft IME97】を【Ver.1.0A】以降にバージョンアップすれば回避することができます。

【Microsoft IME97】のバージョンアップの方法や、【Ver.1.0A】以降の入手方法は、お使いのパソコンの製造元にご相談ください。

なお、すぐにバージョンアップできない場合などは、【ツールバーの表示】をOFFにしておくことハングアップの頻度はかなり軽減されるようです。

ゲームの内容やヒントなどのご質問は、お電話では一切受け付けておりません。
 どうしてもヒントが欲しい方は、往復ハガキ1枚につき質問を1つ書いて【日本
 ファルコムヒント係】までお送りください。
 またはインターネット【ファルコムホームページ】のQ&Aコーナーをご覧ください。



<http://www.falcom.co.jp/>
<http://www.falcom.com/>

制作・著作 日本ファルコム株式会社 1998年4月24日

〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13

Phone: 042-527-6501 受付: 月曜～金曜日(祭日除く) 午前9:00～午後5:30

Facs: 042-528-2714 E-mail: nihon@falcom.com

Falcom[®]
 NIHON FALCOM CORPORATION



NO COPY

このマークは
 本誌コピー
 禁止マークです

社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

このソフトウェアプログラムとマニュアルは当社が制作開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行うと著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。ソフトの内容、画面の一部は都合により予告なく変更する場合があります。

Windows/Windows95/DirectX/DirectDraw/DirectSoundはMicrosoft社登録商標及び商品名です。